
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王Sp
VOL.234
专题企划
六月印象
追忆那些逝去的青春
走近业界
探讨《火纹》的过去与未来
《火焰之纹章》开发成员访谈
•研究中心•
New 3DS
异度之刃
超重量级82页!
赠品
《SAO 失落之歌》主题海报
攻略透解
勇气2最终境界
3DS

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

全新抽奖模式启动：登陆sp.ucg.cn，点击“《掌机王SP》VOL.234电子回函”并参与填写，同样有获得奖品的机会。

参与方式：在2015年7月4日前（以邮戳时间为准）1.将本辑附赠的“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020）2.登陆网址sp.ucg.cn后点击“《掌机王SP》VOL.234电子回函”并参与填写。以上两种方式均可参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动！

一等奖 1名

价值3000日元的点卡，中奖后机种及港/日/美服任选



3DS e商店/PSN点卡

三等奖



1名 PSV彩包

1名 《刀剑神域》文件夹

1名 3DS电源

二等奖



1名 《热血时代剧》特典CD

1名 《雷顿教授VS逆转裁判》特典CD

《掌机王SP》第232辑中奖名单

一等奖2名
索尼国行首发纪念围巾

茂名市	黎建锋	南宁市	卢尚拓

纪念奖4名
掌机周边

开平市	周卓乐	上海市	李艺鑫
台州市	张城恺	大连市	常晓维

《掌机王SP》第232辑DVD问答—中奖名单



3名 PSV 硬壳包

湖州市	陆怡凡
苏州市	宋皓晨
湖州市	王欢

答案：A

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

3.


P84
攻略透解
回响的光与暗之歌
主线流程
个别故事
全人物技能列表
高级装备获得列表
奖杯攻略
SAO 失落之歌［中文版］
PSV


突破时间，开启未来！
P120
攻略透解
系统解说
全职业分析与技能列表
主线&支线流程攻略
隐藏迷宫&隐藏BOSS攻略
勇气2 最终境界
3DS


冒险的旅程才刚刚开始！
P166
研究中心
全场景地图
全NPC位置
以物易物列表
全任务完成方法
异度之刃
New 3DS



封面用图：《勇气2 最终境界》
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.234

口袋光环地址：sp.ucg.cnsp.ucg.cn
密码：JF57d96



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

目录

CONTENTS

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

文 苍穹

事件 EVENT

Image Epoch申请破产，《星之光辉》终成遗作





到今年的6月9日就是Image Epoch公司成立十周年，而3DS游戏《星之光辉》正是该社创业十周年的纪念作品。遗憾的是，Image Epoch及其关联公司Smile Online Game已在5月7日申请办理破产手续，两家公司合计负债约11亿300万日元。虽然在业内算不上什么大公司，但Image Epoch也曾经为掌机玩家们带来《光辉圣约》、《最后的约定物语》、《启魂者》、《黑岩射手》、《七龙战记》、《Fate/EXTRA》等诸多佳作，该社在2011年9月营业额达到17亿5100万日元，堪称顶峰时期。然而其后的数年间作品数量开始减少，进入2015年以来各游戏官网更是接连关闭，PSN上的数字版也纷纷停止配信。社长御影良卫曾打出“振兴JRPG”的口号，但随着公司的破产，一切皆成为镜花水月，由SEGA Games发行的《星之光辉》也成为了该社最后的遗作。

软件 SOFTWARE

五十岚孝司网上众筹，集资开发《恶魔城》精神续作





原“《恶魔城》系列”制作人五十岚孝司（IGA）在2014年3月从Konami离职后，玩家们期待的强调探索和收集要素的2D《恶魔城》新作就仿佛成为了泡影。5月12日，已成立新公司ArtPlay的五十岚孝司在Kickstarter网站开设了众筹项目，为自己的新作《血罪 暗夜仪式》（Bloodstained: Ritual of the Night）募集资金。宣传页面称该作将会是一款2.5D卷轴式A・RPG，音乐方面有山根美智留、山田一法参与，概念画则给人以浓烈的《恶魔城》既视感。该项目一出立刻在网上掀起波澜，玩家们纷纷慷慨解囊，原本制定的85万美元目标在不到一天的时间内就已超额完成。制作方在感谢玩家的同时，也提高了资金目标并公布了对应的追加要素，包括本地联机、竞速模式、BOSS Rush模式等等。随后在短短两周的时间里，资金已经突破275万美元！

玩家对于《月下》式2D ACT（即欧美俗称的“Metroidvania”）的热情是五十岚孝司始料未及的，恐怕Konami高层看到这一现象也会眼红。游戏预定于2017年登陆PS4/XOne/PC平台，而且资金达到350万后还会追加登陆PSV，因此掌机玩家们也可以保持期待！

白菜：又一波《月下》高能要来了！

软件 SOFTWARE

《天狱篇》势头不济，《机战BX》火速公布

《第3次超级机器人大战Z 天狱篇》PSV版发售两个月后累计销量才勉强突破12万，甚至不及《时狱篇》的首周销量，PS3版的同期销量相比前作也同样大幅下滑。作为“Z系列”的完结篇这种成绩无法让人满意，很明显“上下篇”的销售形式已经令玩家产生了一定的审美疲劳。然而就在5月21日，系列的最新作品《超级机器人大战BX》突然公布，这也是3DS平台在《UX》发售后时隔两年的《机战》。参战作品的具体情况请参看下表，本辑“口袋光环”也有收录第一弹宣传PV。《机战BX》的发售日锁定在8月20日，售价为6640日元（不含税）。

圣战士登拜因	剧场版 超时空要塞 F 虚空歌姬
圣战士登拜因 OVA	剧场版 超时空要塞 F 恋离飞翼
绝对无敌雷神王	魔神凯撒 SKL
勇者王 GaoGaiGar	真魔神 冲击！ Z 篇
机动战士高达 UC	机动战舰
剧场版机动战士高达 00	☆巨神高克
☆ SD 高达外传	☆机甲界加里安
☆机动战士高达 AGE	☆超时空要塞 30

注：带☆号的为首次参战作品。

软件 SOFTWARE

国民RPG再度袭来，《DQⅧ》宣布登陆3DS



2013年底，PS2时代的经典名作《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》登陆智能手机平台曾让不少玩家唏嘘感慨，如今《DQⅧ》突然宣布移植3DS平台。3DS版的剧情事件将采用全语音，由子安武人、竹达彩奈、中田让治、种田梨沙等声优倾情演绎。原作中的女盗贼格露妲（ゲルダ）以及怪物大赛的举办者莫利（モリー）都将成为同伴。游戏还将追加新的剧情，以及对应3DS邂逅通信的新系统。本作预定于8月27日发售，定价为5980日元（不含税）。

硬件 HARDWARE

《彻夜热舞》发售在即，同捆主机同步推出





即将在6月25日登陆PSV平台的《Persona4 彻夜热舞》宣布推出限定版以及同捆主机。名为“Crazy Value Pack”的限定版除了游戏本体外，还附带2张原声CD，以及豪华的原创DLC（具体下载内容尚未公布）。而名为“Premium Crazy Box"的同捆包里除了包含限定版游戏的全部内容外，还有配色为橙绿×白的PSV-2000一台，机身背面是原创图案。此外，PSV还将预装《P4D》的主题，同捆版盒子上印制的则是人设副岛成记绘制的KUMA。限定版游戏售价为8980日元、主机同捆包售价为28980日元（均不含税）。

硬件
HARDWARE

amiibo全球热卖中，New 3DS将出新同捆版





5月8日，任天堂官方宣布amiibo的全球出货量达到1050万，销售比例为：美国+加拿大66%、欧洲20%、日本11%、澳洲3%。岩田聪社长对于部分amiibo脱销的情况表达了自己的歉意，并表示会尽快追加生产，但是由于工艺特殊，需要广大玩家耐心等待一定的时间。皮克敏、马里奥医生、小库巴等新款amiibo会在今年7月30日推出。

此外，任天堂欧洲分部也公布了3款全新的New 3DS同捆限定主机，分别是《怪物猎人4 G》、《口袋妖怪 α蓝宝石》、《异度之刃》，除了内置游戏的数字版外，机身的可换式外壳都对应各自的游戏，还会附赠3DS主题下载码。3款同捆版都将于6月26日发售。

事件
EVENT

任天堂×环球影业，主题公园项目启动



5月7日，任天堂宣布与环球影业（Universal Studios）展开合作，将在现实中打造一个以任天堂游戏元素为主题的公园。环球影业以旗下电影为主题打造的公园在美国、日本、新加坡都拥有超高的人气，目前北京、莫斯科也正在兴建新的主题公园。任天堂此前已有建立在爱知县名古屋市的“口袋公园”，以及前社长山内溥自掏腰包、为展示和振兴“小仓百人一首”文化建设的“时雨殿”。这次合作将活用任天堂旗下的游戏IP，再加上环球影业的经营经验，相信主题公园值得玩家们期待。

软件
SOFTWARE

时光飞逝已六载，《传颂之物》续作来





从2009年5月28日《传颂之物 携带版》登陆PSP以来，该系列在游戏领域的发展就停下了脚步，虽然几年来仍有OVA动画、广播剧推出，知名角色也曾客串《泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔》等同社的游戏作品，但粉丝们翘首企盼的正统续作却迟迟不见踪影。终于，Aquaplus宣布了公司创办20周年的纪念作品，系列最新作《传颂之物 虚假的面具》这才姗姗来迟。本作的类型依旧是S·RPG，AVG要素仍占有相当大的比重。游戏要等到9月24日才能与广大玩家见面，同日发售的限定版将包含设定资料集、音乐CD以及追加角色向坂环、久寿川ささら的下载码。零售版价格为6800日元，限定版售价9800日元（均不含税）。

阿鲁：《传颂之物》要出新作了？买买买！

软件 SOFTWARE

美少女×从魔×RPG，“百合风”摇曳的冒险





5月14日，一个神秘的倒计时网站正式解开面纱，Koei Tecmo Games旗下的Gust长野开发部宣布正在开发全新的原创作品。这款名为《无夜之国》（よるのないくに）的新作类型为RPG，由《影牢》、《零》两大系列的制作人菊池启介倾力打造，人设由《静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗》的画师“四々九”负责。剧情讲述了身分为“圣骑士”和“圣女”的两名少女在魔物肆虐的世界中战斗的故事，充满个性的“从魔”和“邪妖”也是游戏中的一大特色。本作将于8月27日登陆PSV/PS3/PS4平台，PSV普通版售价为5800日元、限定版售价8800日元（均不含税）。具体情报敬请关注今后的《掌机王SP》。

硬件 HARDWARE

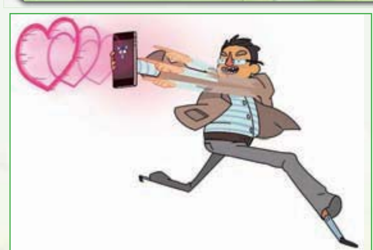
《觉醒》销量再创新高，《火纹if》蓄势待发



根据任天堂官方5月14日公布的数据，《火焰之纹章 觉醒》在全球的累积销量达到179万套，已经成为了系列最高（日本市场的销量头名依旧由《纹章之谜》保持）。《觉醒》的出色成绩是让系列重新振作的有力保证，而广大粉丝对即将在6月25日发售的新作《火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国》无疑也充满了期待。作为系列25周年纪念作，《火纹if》此次似乎并没有推出限定版主机的打算，目前只公布了一款《火纹if》主题外壳的New 3DS，售价为18500日元（不含税），该主机包含16GB的内存卡，但并不同捆或内置游戏本体。该外壳也可以单独购买，价格为2500日元（不含税）。

软件 SOFTWARE

更多客串角色参战，《超时空战队》上演大乱斗





在229辑的“掌机情报站”中曾为读者们介绍过一款名为《超时空战队》（Super Time Force）的动作射击游戏，这款由加拿大独立工作室Capybara Games开发的作品在PC和Xbox平台都颇受好评，而即将登陆PSV/PS4的《终极版》由于请到了SCE总裁吉田修平客串更是名声大噪。在新公布的宣传影像中，除了吉田修平的攻击方式终于确认外——用Xperia手机发射心形激光、或发出一条推文“I love PS4”，他还在游戏中招揽来《教团1886》和《风之旅人》的主人公客串参战，这也是索系平台的《终极版》独占内容。

苍穹：《火纹if》的限定版我彻底放弃了，不过考虑换一台New 3DS。

软件 SOFTWARE

Nintendo网络直播会，Capcom压轴掀高潮

随着一年一度的E3展会临近，各大厂商都在积极筹备，任天堂却突然决定在5月31日召开久违的网络直播会。原本玩家们都以为这只是为夏季将要发售的几款游戏预热宣传，不料众多新作的亮相让直播会的气氛不断升温，并在《怪物猎人》激昂的主旋律中达到顶点。本辑“口袋光环”中也有收录此次直播会的相关影像，请各位读者结合视频观看。

《口袋妖怪超不可思议的迷宫》





2012年11月登陆3DS平台的《伟大之门与无限迷宫》累计销量已突破40万，“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”时隔两年半终于又公布了全新作品——《口袋妖怪超不可思议的迷宫》。主人公在某日突然变成了口袋妖怪，玩家需要追查并解开口袋妖怪石化事件之谜。本作中将会有全部720种口袋妖怪登场，主人公则可以从20种口袋妖怪中自由选择，可谓集系列之大成。游戏预定于9月17日发售，售价4700日元（不含税）。

《动物之森 欢乐家装设计师》





在3DS平台销量已逼近400万的“《动物之森》系列”最新作提上日程，《欢乐家装设计师》的发售日确定为7月30日。本作将在系列以往要素的基础上进一步强调房间的内部设计，还会对应amiibo卡，但具体的联动内容尚未公开。游戏本体的售价为4000日元，第一弹amiibo卡三张、售价300日元，同捆限定主机New 3DS LL售价22000日元。此外，老版本3DS主机使用amiibo所需的NFC读写器也将与《动物之森》新作同日发售，单独售价2500日元，与游戏同捆售价仅为5000日元（均不含税）。

《马里奥与索尼克 里约奥运会》

四年一度的夏季奥运会将在2016年8月5日于巴西的里约热内卢拉开大幕，而从2008年北京奥运会开始的“《马里奥与索尼克 奥运会》系列”也早早地就公布了对应的最新作。之前的《索契奥运会》并未制作掌机版不免让人有些遗憾，此次的新作将分为3DS和Wii U两个版本，收录的具体项目有所区别。从宣传影像中可以确认的项目包括田径、体操、乒乓球、足球、高尔夫、沙滩排球，以及首次加入奥运会的七人制橄榄球。本作的发售时间和售价都尚未公开，敬请关注我们今后的报道。





《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村DX》




《怪物猎人日记》是以“《MH》系列”中的高人气萌物——艾鲁猫为主角的派生作品，还曾推出过10集TV版动画。随着“《MH》系列”正统续作常驻3DS，这个从PSP平台起家的游戏也将来到任系掌机平台。《暖洋洋的艾鲁村DX》将追加更多种类的艾鲁猫和系列中的经典怪物，村中也会追加更多全新功能的设施，让玩家与刚出生不久的怪物宝宝亲密接触，观察它们可爱的一面。游戏还将和任天堂的第一方作品展开合作，推出马里奥、动物之森等联动服装。新作预定于9月10日发售，售价3990日元（不含税）。

《怪物猎人×》



直播会的“高能”来自突然公布的《怪物猎人×》，标题中的×指的是Cross（搭配），封面怪物更是由以往的一只扩充为四只，共同构成×后面的菱形图案。本作由《怪物猎人日记》、《终极军团》的制作人小岛慎太郎负责开发，“《怪物猎人 携带版》系列”的一濑泰范担任导演。除了全新的据点贝鲁娜（ベルナ）村外，以往作品中的科科特村、波凯村、结云村都在PV中闪现，而系列经典的狩猎场景也会尽数收录。新作强调“狩技”和“狩猎风格”的搭配——每种武器都有特殊的狩技，或是大威力的攻击技、或给自身附加强化能力、或能治愈周围的同伴，此外还有4种不同的狩猎风格可选，两者相互搭配共同构成本作独有的流畅动作和华丽的演出效果。《MH×》预定于2015年冬发售，这个冬天猎人们的狩猎之血又将热络沸腾起来！



软件 SOFTWARE

“吃货”“美食”游戏化，动漫改编二连发





目前正在《Young Jump》上火热连载的漫画《东京食尸鬼》宣布游戏化登陆PSV，《东京食尸鬼 监狱》将由BNE负责开发，玩家操作的是由原作者石田翠创作的原创主人公——凛央。游戏中的AVG和RPG要素同等重要，玩家除了要与原作角色对话、选择不同的分支来推进剧情外，还需与食尸鬼和搜查官展开战斗。

无独有偶，在《少年Jump》上连载的美食漫画《食戟之灵》也同样将改编为3DS游戏。《食戟之灵 友情与羁绊的一盘》的类型为AVG，由Furyu负责制作。不过两款作品的发售时间目前都尚未确定。

栏目主持：白菜

PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜TOP15

由于北美地区软硬件销量资料更新缓慢导致统计困难，从本辑开始，本栏目集中更新日本本土软硬件销量，销量榜名额也公布至15位，为大家带来更加详细的掌机销量资料。

5月底的掌机销量冠军为3DS平台的《初音未来 未来计划 豪华版》，不过以近4万销量荣登榜首，可以从侧面看出掌机游戏刚好处于淡季。第二位是两个月来连续处于长卖态势的《我的世界 PSV版》，自3月中旬发售以来一直维持着稳定的销售趋势。《智龙迷城 超级马里奥兄弟版》总销量已达到近27万，发售一个月后仍有周入万套的成绩，可谓不俗。

软件销量（日本） 2015年5月25日～5月31日

1 初音未来 未来计划 豪华版

初音ミク Project mirai でらっくす

■SEGA Games■MUG■2015年5月28日■5378日元

NEW 本周销量 3万7941套 累计销量 3万7941套 消化率：60%以上 3DS

初代和2代首周均有8万5～9万套的初动销量，而本作却只有4万套不到，也许这跟本作并非纯粹意义上的新作，而是走合集方式有点关系。考虑到消化率已达60%，看来SEGA Games也只是想赚一笔奶粉钱垫档期，因此很难期待本作有能够超越前辈的水准。不得不说，除了铁杆初音粉以外，音游玩家对于该系列已经越来越有耐性。

2 我的世界 PSV版

Minecraft: PlayStation Vita Edition

■SCEJA■ETC■2015年3月19日■2592日元

↑ 本周销量 1万1420套 累计销量 17万6417套 消化率：80%以上 PSV

一款初动4万套不到的沙箱游戏，凭借在其他平台累积起来的口碑和自身优良的素质，竟然以长卖的姿态悄悄踢走《SAO 失落之歌》，默默挤进了PSV软件销量第10位。这证明了即便是美式风格浓厚的游戏，只要自身素质过硬，在日本本土一样能闯出一片天。

3 智龙迷城 超级马里奥兄弟版

PUZZLE & DRAGONS SUPER MARIO BROS. EDITION

■Gungho■RPG■2015年4月29日■4320日元

↓ 本周销量 1万517套 累计销量 26万9977套 消化率：60%以上 3DS

本家《智龙迷城Z》累积销量最终达到了144万8千套弱，而销售一个月也没有打破其初动销量的《超级马里奥兄弟版》，是验证了转珠三消的热潮已经褪去？还是验证了转珠玩家对于任天堂明星不怎么买账？游戏本身的高素质是毋庸置疑的，但也许正如本辑特快玩后感所分析的那样，《马里奥》的精炼全明星阵容，依然抵不过本家大量资源带来的数量上的暴力。

4 诡色洋红

POSSESSION MAGENTA

■Comfort■AVG■2015年5月28日■7344日元

NEW 本周销量 9437套 累计销量 9437套 消化率：80%以上 PSV

5 CROSS ANGE 天使与龙的轮舞 颤音

クロスアンジュ 天使と龙の轮舞tr.

■BNE■STG■2015年5月28日■7171日元

NEW 本周销量 9034套 累计销量 9034套 消化率：80%以上 PSV



6 热血时代剧
ダウンタウン热血时代剧
■Arc System Works■A・RPG■2015年5月28日■4860日元
NEW 本周销量 8966套 累计销量 8966套 消化率：40%以上 3DS

虽然作为怀旧品牌所推出的“《热血》系列”在低成本的制作上原本就没有奢望多高的销量，但首周竟然1万不破，消化率仅仅40%，显然不是Arc想要看到的结果。介于游戏本身的素质和玩家群中的口碑并不讨好，本作也不太可能长卖。这次小小的失败或许能给Arc一点警醒：打怀旧牌也要保证质量。

7 女生风格3 闪亮装扮
GIRLS MODE 3 キラキラ☆コ–デ
■Nintendo■SLG■2015年4月16日■5076日元
↓ 本周销量 5854套 累计销量 15万1657套 消化率：80%以上 3DS

8 暗杀教室 杀老师大包围网
暗杀教室 杀せんせ–大包围网！！
■BNE■ACT■2015年3月12日■6145日元
↑ 本周销量 5773套 累计销量 7万4857套 消化率：80%以上 3DS

9 信长之野望 创造 威力加强版
信长の野望・创造 with パワ–アップキット
■Koei Tecmo Games■SLG■2015年5月28日■9504日元
NEW 本周销量 5021套 累计销量 5021套 消化率：40%以上 PSV

10 口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石
ポケットモンスタ–オメガルビ–・アルファサファイア
■Nintendo■RPG■2014年11月21日■4937日元
↑ 本周销量 3967套 累计销量 280万8416套 消化率：80%以上 3DS

11 勇气2 最终境界
ブレイブリ–セカンド エンドレイヤ–
■Square Enix■RPG■2015年4月23日■6458日元
↓ 本周销量 3202套 累计销量 15万1657套 消化率：80%以上 3DS

12 任天堂全明星大乱斗
大乱斗スマッシュブラザ–ズ for Nintendo 3DS
■Nintendo■ACT■2014年9月13日■5616日元
NEW 本周销量 3174套 累计销量 232万9718套 消化率：80%以上 3DS

13 妖怪手表2 真打
妖怪ウォッチ2 真打
■Level–5■RPG■2014年12月13日■4968日元
↓ 本周销量 3052套 累计销量 259万7857套 消化率：80%以上 3DS

14 华丽一族 幻灯时代
华ヤカ哉、我ガ一族 幻灯ノスタルジィ
■Idea Factory■AVG■2015年5月28日■7020日元
NEW 本周销量 3048套 累计销量 3048套 消化率：60%以上 PSV

15 忠臣藏46+1 V
ChuSingura46+1 –忠臣藏46+1– V
■Dramatic Create■AVG■2015年5月28日■7452日元
NEW 本周销量 2503套 累计销量 2503套 消化率：60%以上 PSV

硬件销量（日本） 2015年5月25日～5月31日

机种	周间销量	2015年销量
3DS	1万6341台	83万3046台
PSV	1万3408台	43万9282台

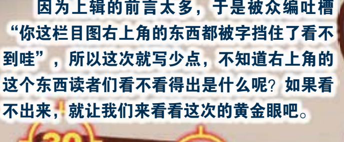
3DS累计销量 1868万102台

PSV累计销量 386万2357台

四周间硬件销量推移表（日本） 2015年5月4日～5月31日

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW





因为上辑的前言太多，于是被众编吐槽"你这栏目图右上角的东西都被字挡住了看不到哇"，所以这次就写少点，不知道右上角的这个东西读者们看不看得出是什么呢？如果看不出来，就让我们来看看这次的黄金眼吧。



本栏目采取满分30分的评分制，总分在27分～30分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在24分～26分之间的为"热血推荐"级别。

栏目主持 昴星团

蒸汽行动 林肯对异形

■Code Name: S.T.E.A.M. リンカ-ンVSエイリアン■卡带■Nintendo■S・RPG■战略角色扮演
■2015年5月14日■1～2人■5076日元■对应amiibo/邂逅通信/无意识通信/扩张右滑杆

24 总分

项目	评价
新意	★★★★☆
难度	★★★★☆
战略感	★★★★☆

热血推荐 3DS

Intelligent Systems公司打造的原创作品，游戏充斥着浓郁的卡通渲染风格和西方文化。玩家扮演"蒸汽"小队的队员，与突然来袭的外星人展开激战。

苍穹 在蒸汽朋克的世界中与奇形怪状的外星人对抗，形成了本作独特鲜明的风格。由"蒸汽槽"决定角色的移动距离和攻击次数的设定有些类似《战场的女武神》，攻击时也需要玩家手动瞄准弱点。由于没有战场的俯视图，想要把握周边情况只能凭借4名队员各自的视野，敌方则会随着回合的推进逐渐涌现援兵，以少敌多的战斗要求玩家谨慎小心。再加上角色方面没有太多的养成要素，仅能凭借收集到的齿轮和勋章解锁装备，让战斗有不低的难度，而且没有设置多种难度选择，对于未上手的新玩家而言不太友好。等待敌人行动较为漫长的问题在1.01补丁中得到了一定的解决。 **8**

昴星团 虽然表面上是粗犷的美式风格，骨子里却是细腻的战略游戏，在视野有限、缺乏全局情报的战场上需要玩家步步为营，中后期的难度相当令人满意，通信对战的玩法也颇为丰富。 **8**

马修 人设都挺有特点，赋予了这款回合战略游戏与众不同的特色。更新补丁后，游戏的流畅度比之前高了不少，不过游戏难度还是有些高，尤其是没有战场俯视图玩起来相当累。 **8**

信长之野望 创造 威力加强版

■信长の野望・创造 with パワ-アップキット■卡带■Koei Tecmo Games■SLG
■模拟・战略■2015年5月28日■1人■9504日元■对应PSV TV/交叉存档

24 总分

项目	评价
战略性	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆
加强度	★★★★☆

热血推荐 PSV

系列第14部正统作品《创造》的强化版本，除了惯例地引入编辑功能外，原作中过于简化的系统也得到了一定程度的加强，并新增了朝廷、联盟、密谈等要素。

苍穹 相比让人失望的"无印版"，《PK版》的素质算是为这个老牌SLG系列挽回了一些颜面。外交方面新增的联盟系统非常实用，包围网与反包围网的频繁展开让人领略到纵横捭阖的谋略感。内政设备和资源概念的引入则让城池更具个性，玩家也可以有针对性地进行发展。原作中惹人诟病的军团长系统终于大幅细化，不仅能节省玩家一统天下的时间，军团长自身的成长也值得期待。会战方面的可操控性更强，配合大量新增的战法和特性提升了战略感。在沿用战国传的优秀设定的基础上，大小势力都追加了不少事件，喜欢战国史的玩家应该能感到满意。 **8**

虫无兮 相比《天道》更强调大局的调控和稳扎稳打，没有太多投机取巧的办法，以创造性来左右所能实施的政策也可以体现玩家自身的战略倾向。整体系统虽然走简化路线，但依旧有值得研究之处。 **8**

马修 会战系统更具可玩性，剧情会战的大幅扩充则为相对平淡的战国传增添了魅力，更新的"超级"难度则进一步提升了挑战性。不过以往《PK版》实用的编辑器在本作中处处受限，显得不太友好。 **8**



白菜：然而《蒸汽行动》在日本的销量并不好，多少有些可惜。



23 总分 初音未来 未来计划 豪华版

■初音ミク Project mirai でらっくす■卡带■SEGA Games■MUG■音乐
■2015年5月28日■1～2人■5378日元■对应邂逅通信/无意识通信

音乐	★★★★★
耐玩性	★★★★☆
剧情	★★★☆☆



3DS

本作是“《初音未来 未来计划》系列”第三作，游戏在整合了前两作歌曲的基础上，还重制了十来首曲目的PV并新加了一首全新歌曲，歌曲总数达到了48首之多。



阿鲁 由于本作并不能算作系列正统续作，而是前两作的合集加强版，因此收录的歌曲数量和质量都足以令粉丝满意。系统方面变化不大，演奏模式对应触屏和按键两套操作方式，并且谱面和操作方法明显不同，再加上每种模式都配备了三种不同难度，让每首歌的耐玩度变得非常高。演奏之余，在房间里与粘土人角色之间的互动也颇具趣味，用于装扮房间的道具数量很多，通过投食看角色卖萌也非常有趣，更是收录了《黑白棋》、《噗哟噗哟》等迷你游戏作为调剂。不过与粘土人角色互动时缺少语音这点比较遗憾。 **8**

果汁 本作在总体玩法上并没有什么变化。在节奏游戏方面，谱面的登场方式依然密切配合着PV的风格，让人玩起来十分有代入感，触摸模式与按键模式能满足不同玩家的需求，只可惜歌曲的长度实在过长，很考验玩家的集中力。 **7**

乌冬 基本可以视为2代的完全版，虽然内容没有太大的变化，不过新加的几个要素对初音粉有很强的杀伤力，如新制作的PV、房间里角色的新动作、新迷你游戏黑白棋等，是可以更加深度地感受粘土初音的魅力的一作。 **8**

22 总分 热血时代剧

■ダウンタウン热血时代剧■卡带■Arc System Works■A・RPG■动作角色扮演
■2015年5月28日■1～4人■4860日元■对应邂逅通信

流畅度	★★★★★
音乐	★★★☆☆
新鲜度	★★★☆☆



3DS

本作是FC游戏《国政的时代剧，全员集合！》的续篇。这次国政要带上自己的手下周游各地，搜寻好友力五郎被诬陷的证据。

昴星团 游戏画面和前几作3DS的《热血》相差不大，背景依旧是3D建模，人物还是采用FC形式的绘图，很好地保持了“《热血》系列”的经典风格。战斗方面，故事模式下可以带上手下一起踏上旅程，而且玩家还可以在设置界面设定AI的行动趋向，让战斗更加轻松。除此之外还加入了拔刀状态，该状态下，人物的攻击范围会变得更广，伤害也更高，但作为代价需要消耗气力槽，气力槽一旦见底，角色不但会挥不动刀，还会时不时地停下来喘气，更加体现了气力槽在游戏中的存在感。惟一让人感到不舒服的是地图的标识，有时候一直往左走反而会到达地图右侧的城镇。 **8**

白菜 为了保持怀念的感觉而特意保留了一些系统，但也让那些不方便的部分传承了下来。地图非常不好用，没有实际的耐玩要素和通关后要素，AI同伴智商不够也是很令人扼腕。希望续作能有所改善。 **6**

马修 怀旧风格的画风很容易引起老玩家的共鸣。游戏的难度拿捏得恰到好处，大大小小的战斗都很激烈，虽然有RPG部分但并没什么卡人的地方，整体上依旧是简单粗暴的痛快风格。 **8**



18 总分 CROSS ANGE 天使与龙的轮舞 颤音

■クロスアンジュ 天使と龙の轮舞tr.■卡带■BNE■STG■射击
■2015年5月28日■1人■7171日元■对应PSV TV

画面	★★★☆☆
手感	★★☆☆☆
福利	★★★★☆





PSV

由近来大热的原创动画改编而成的游戏，采用了AVG与STG结合的游戏模式。在还原动画的世界观基础上增加了不少原创剧情。

果汁 作为动画改编的游戏，本作的素质并没有特别出彩。AVG部分人物立绘采用了Live2D的形式，看起来十分舒适。而原创女主角的语音容量也相当充足，她的加入很大程度上补充了原作动画没有详细交代的剧情，让主线剧情变得更为丰满，再加上美其名曰“信赖系统”的福利触摸系统相信也能让部分玩家大为满足。Talk Battle系统需要先观察角色们对话的情况，再抓准适当时机插话选择选项来提高好感度，比起一般AVG的选项多了些难度。但STG部分则相对让人失望，机体僵硬的动作与差劲的手感很难让玩家投入其中，显得诚意不足。 **6**

昴星团 文字对话部分做得很到位，Talk Battle系统为游戏增添了不少特色。但战斗部分让人有点失望，敌人面对着我方的枪林弹雨只会傻傻地往前撞，另外机体动作僵硬，攻击毫无打击感。 **6**

阿鲁 原本应该是游戏主打内容的战斗部份由于手感差、缺乏速度感、机体反应迟钝等各种问题而显得非常鸡肋。值得一提的只有“触摸系统”和能对机体重新涂装等这些服务原作粉丝的部分了。 **6**

GOLDEN EYE IN-DEPTH

黄金眼Review



热血推荐

黄金眼评分 25分 文 苍穹

RPG	角色扮演	
PSV	跨过我的尸体 2 俺の屍を越えてゆけ 2	
SCEJA	日版	2014年7月17日
对应PSV TV	1人	6264日元
		游戏时间：100 小时

作为PS时代的异色作品，《跨过我的尸体》并非大红大紫之作，但却凭借出众的内涵和良好的口碑在玩家间口耳相传。继2011年于PSP平台重制后，喜爱《俺尸》的玩家们对于续作的期待被点燃并持续升温。然而所有人都没有料到，这款时隔15年的续作竟然会饱受争议，甚至严重到制作人要在Twitter上发表致歉声明……

剧情——重心偏移，喧宾夺主

根据制作人桝田省治所述，他在2006年发表的轻小说《斩鬼夜鸟子》便是《俺尸2》的初期构想，因此夜鸟子是本作当仁不让的女主人公，剧情自然也是以她为中心的。《俺尸2》发售后，小说中的阴阳师、式神、天狗、转生之法等设定尽皆在游戏中出现，不过夜鸟子的角色设定还是与小说有不少区别，故事上也没有太大关联性。《俺尸》的剧情一向算不上晦涩，只是比较零散，很多真相都要在与鬼神交手时对方才会娓娓道出，因此即使是有官方中文版的2代，想要理清前因后果仍需要把各路神明讨伐多次，才能了解角色们的个中关系。然而对于夜鸟子定位的处理不当却使得游戏的剧情遭到日本玩家近乎一边倒的恶评。

《俺尸》是一款非常强调代入感的作品，当玩家看着族人死亡时浮现的生平记录，翻阅着亲手构筑的家族系谱，会让人感觉自己确实参与到游戏中，这也是其独特的魅力之一。1代剧情从玩家（初代当主）立誓为父母报仇、解除家族的诅咒开始，到渐渐得知黄川人（朱点童子）背后的不幸身世，最终发现自己竟也是“朱点童子计划”中的一员。整个故事既有令人回味的背景设定，又有让玩家切身参与其中的代入感。然而到了2代，玩家的家族在主线故事中完全没有了存在感，一开场族人们就一头雾水地遭到阿部晴明的陷害，不但被处死还被施加了短命和绝种两大诅咒，复活后又被他牵着鼻子走，一步步解除夜鸟子的封印、将式神逐个回收、令夜鸟子的记忆慢慢恢复……直到通关玩家才突然惊觉背后的真相与自己的家族并无太大关联（只是因为跟祭具扯上了关系），整个事件完全是夜鸟子



▲初期宣传时公布的夜鸟子原画与后来的正式版有不少差异，谁都无法料到这名女子竟会成为恶评的焦点。

一家三口所引发的，甚至连天界的神明圈都受到这对夫妇的影响。

制作人的本意是先在玩家一族中安排夜鸟子这样一个外来角色，刚开始她必然会显得与族人有所隔阂，但随着交流的加深、并肩经历苦战，距离感也会逐渐缩短，最终成为家人。实际上游戏中随着夜鸟子转生次数的增多，她对于玩家家族的情感也会在临死前的对白中逐渐流露出来。然而主线剧情的重心偏移，导致玩家的家族形同路人，最终喧宾夺主的夜鸟子彻底引爆了粉丝们的不满。同样是世代交替型的RPG，《维纳斯与布雷斯》在主人公的处理方面是一个正面例子，剧情自始至终都围绕着不老不死的布拉德展开，既没有失去故事的核心与精妙，也让玩家体会着生离死别的哀伤和浓浓的代入感。《俺尸2》如果一开始就把夜鸟子作为玩家家族的一员来处理，结果很可能截然不同。

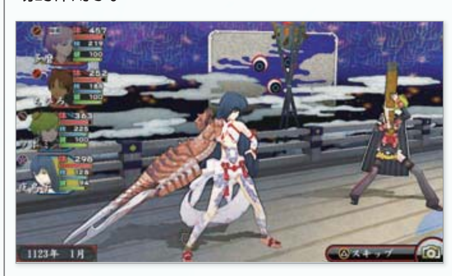
系统——细节失衡，功亏一篑

把最具争议的剧情部分放到一边，再来说说系统本身。《俺尸》从初代就确立了较为完整且独特的系统架构，强调宏观的把握和家族的传承，极具可玩性和研究价值。PSP重制版在几个方面都尝试了小幅度创新，而2代则是在玩家反馈意见的基础上进行有针对性的完善和提高。得益于机能的飞跃，角色和神明都采用了3D建模，族人的体貌特征也更加鲜明。2代在传承系列核心玩法的同时，融入了时下流行的社交元素，借助PSN“远征他国”这一设定就是为了促进玩家之间的交流。除了初期随机配给的迷宫有所差异外，根据玩家投资倾向的不同，城镇所能利用的设施也各异。远征他国后可以结魂、受领养子、雇佣佣兵或是进行比武交流，相互之间的互助、竞争感丝毫不亚于联机游戏。锻造系统从PSP版的刀剑一类，拓展为所有种类的装备皆可订制，代代传承下去时装备会得到能力成长，并有机会附加随机的特殊效果，成为玩家独特的传家之宝。而结合QR码读取功能，玩家间也可以方便地交换族人、装备资料。——随机要素和交流元素的引入都让游戏的耐玩性进一步扩充。此外，2代还增加了“鬼头”和“阴阳士”两个新职业，前者是不受控制、越挫越勇的狂战士，后者则能操控效果各异的“式神”，让战术搭配更加丰富，甚至隐藏BOSS战都是对阵这两个职业组合，非常具有挑战性。



▲更多遗传细节的引入也让“颜控”玩家在选择对象时慎之又慎，要是能对应纸娃娃系统就更好了。

可以说，2代的整体系统没有什么太大的硬伤，然而几个细节设定的失策却又成为了口诛笔伐的对象。首当其冲的是特定战役强制要有夜鸟子出战。除了对阵“光无刑人”一役外，其他主线BOSS战都需要夜鸟子随队才能展开，这让4人小队可调控的名额实际只剩3个，且族人的成长需要配合夜鸟子的转生周期。其实阴阳士这一职业的适用范围很广，随剧情获得的式神也有很强的控场能力，在战斗中出场几率很高，如果不强制要求夜鸟子并提前解锁该职业，估计不少玩家的队中也会常驻一名阴阳士。但就是这个强硬的设定，加上剧情方面夜鸟子的喧宾夺主，让崇尚自由度的玩家尤为反感。其次，已升天的神明随机下界鬼神化也是让人恼火的一个设定，虽然这便于刷宝和积累经验，但过高的频率着实让人感到厌烦（后来的1.03版补丁修改了这一问题）。另外，本应配合游戏发售势头推出的线上排行迷宫“竞骚回廊”直到12月24日才姗姗启动，5个月后已基本起不到什么促销或防止游戏流入二手市场的作用了。



▲夜鸟子必须参与主线BOSS战的强硬设定又把她推到了恶评的风头浪尖上。

结语

《俺尸2》首周9万份的销量相比PSP版其实已经有稳定增长，游戏本身的素质也算是传承了系列的精髓，全球媒体都给与了其不错的评分。只不过几个失败设定的环环相扣，导致缺点被成倍放大，最终引来日本玩家的如潮恶评，游戏值崩得惨不忍睹，更不用提重现初代那种借良好口碑长卖的态势了。截止至目前为止2代在日本仅售13万套，今年3月发售的美版虽然在欧美玩家群中获得了正面的评价，但销量几乎可以不计。另外值得一提的现象是，游戏的体验版在PS商店评分颇高，正式版却大幅下跌，试玩版未能展现出游戏可能存在的问题、并给制作方改进的机会也是本作的一个失策。如果玩家能接受前面所说的几个缺点，从系统本身来说游戏还是很好玩的，只是续作能否展开企划又成为了未知数……

黄金珍藏

黄金眼评分 27 分 文 koflover

ACT	动作	
3DS	任天堂全明星大乱斗 大乱斗スマッシュブラザ－ズ	
Nintendo	日版	2014年9月13日
对应邂逅通信/amiibo	1～4人	5616日元
		游戏时间：200 小时以上

《任天堂全明星大乱斗》（以下简称《大乱斗3DS》，而整个系列则简称为《大乱斗》）是系列第4作，同时也是系列首次登陆掌机平台的作品，依旧出自于鬼才樱井政博之手。虽然受限于机能，但本作依然保持了极高的素质，对喜爱动作游戏和格斗游戏的玩家，以及任天堂的忠实Fans来说都是绝对不容错过的重头大作。系列自从1999年的首作问世以来，一共只推出了4代作品，平均4年一作，这对于一个一线游戏品牌来说，出续作的频率实在是有点低。但可能也正是因为这种“四年磨一剑”的制作理念，使得每一款《大乱斗》都是无可争议的精品。就拿《大乱斗3DS》来说，即便3DS平台大作云集，它依然也是里面的佼佼者。

琳琅满目的任天堂博物馆



“乱斗”二字是“《大乱斗》系列”的核心理念，该系列并不仅仅是将玩家喜爱的角色汇聚一堂，上演一场“关公战秦琼”般的梦幻之战，而且在细节方面做得也是相当到位，让玩家无时不刻都感受到任天堂的游戏文化。任天堂作为一家在游戏领域打拼30多年的厂商，给玩家留下了无数经典回忆，而《大乱斗3DS》正是任天堂30多年游戏历程

的缩影。无论是从小玩《超级马里奥》长大的动作游戏达人，还是热衷于图鉴收集和宠物育成的口袋训练师，抑或沉浸于《塞尔达》浪漫童话世界不能自拔的冒险爱好者，都能从《大乱斗3DS》里找到属于自己的那一份感动。除了任天堂自家作品之外，SEGA的索尼克、BNE的吃豆人、Capcom的洛克人等游戏明星也前来助阵，使得《大乱斗3DS》的全明星阵容更加豪华。相信在未来会有更多重量级游戏明星会加入到《大乱斗》这个大家庭中。

《大乱斗3DS》的怀旧情怀可谓无处不在，大到游戏中的出战角色、对战场景、背景音乐和使用道具，小到角色服装、援护角色、3D手办等等，都很好还原了原作的风格。对于很多玩家来说，《大乱斗3DS》就如同“任天堂博物馆”，除了像出战角色、对战场景、使用道具、援护角色这些直接呈现在游戏中的怀旧元素以外，总数达到685个的3D手办的信息量也同样丰富。这些3D手办不但看起来萌点十足，而且还附有翔实的文字说明，有兴趣的玩家可以通过这些文字说明来考证并回顾原作，绝对能得到不小的收获。另外，因为任天堂的很多经典游戏都来自于FC时代，所以游戏中随处可见各种用8bit像素风描绘出的角色或物品，但对于任天堂死忠来说，这种充斥着“马赛克”的东东不但不会影响到游戏的画质观感，反而是一种经典的传承。

独树一帜的战斗系统

“《大乱斗》系列”以任天堂最擅长的2D平台跳跃类型的游戏为蓝本，这种利用跳跃去跨越障碍、躲避攻击、争夺道具的玩法，放入对战游戏中也同样有趣。以《大乱斗3DS》为例，游戏中一共收录了34个对战场地、76种对战道具和79个援护角色，这些要素对双方的胜负起到了一定的影响，比如对战场地的障碍机关可能会导致一方玩家丧命，而某些对战道具和援护角色也具有一发逆转的强大威力。这些要素由于随机性很强，使得对战更富于娱乐性，高手未必能盘盘稳操胜券，新手时不时也有取胜的可能，这和“《马里奥赛车》系列”那种注重娱乐而不拘泥于胜负的理念完全是一脉相承。当然，如果双方玩家希望有一个公平竞技的环境来切磋技艺的话，那也可以选择将场地终点化并禁用对战道具和援护角色的对战规则，像EVO之类的格斗游戏比赛就是这样做的。

本作一共有51名可选角色（其中包含2名DLC角色），在数量方面算是相当豪华了。而在质量方面，《大乱斗3DS》的角色也毫不含糊，虽然人物动作没有《铁拳》、《死或生》这类游戏那么复杂，但同样是精心设计的产物。除了马里奥医生、黑皮特和卢西娜以外，其他角色都风格迥异，甚至有一套独特的战斗机制，要精通一个角色绝非旦夕之功。像库巴、艾克、喷火龙、加农多洛夫、瓦里奥和滴滴滴大王，虽然都是力量型角色，但操作手感和战术打法完全不同；而萨姆斯、塞尔达、路夫雷、奈斯、猎鸭犬和洛克人这类射击型角色，只玩会一个角色后是根本不可能“举一反三”的；至于耀西、福克斯、皮卡丘、索尼克、希克和小麦克这样的速度型角色，虽然都像是风驰电掣的赛车，但即便是“老司机”也必须经过大量练习后才能全部驾驭。

“自定义必杀技”是《大乱斗3DS》最值得称道的系统。每个角色除了默认的4个必杀技以外，还能逐步解锁其余8个自定义必杀技，如此一来每个角色就有3×3×3×3=81种配招方案，给玩家提供了足够丰富的选择。这样一来，不但每个角色的内涵都得到了大幅度的提升，而且玩家也能制订出彰显自我个性的“我流”战术，并与其他玩家进行交流。可能出于控制复杂程度的考虑，游戏中除了三位Mii战士和帕尔提娜以外，其他角色的自定义必杀技都只是在默认必杀技的基础上进行性能调整，并没有重新设计。希望在下一作《大乱斗》中，每个角色的必杀技都能像Mii战士这样各有不同吧。



结语

出色的游戏素质让《大乱斗3DS》取得了巨大的成功，它不仅获得了国内外媒体的一致好评，同时也取得了可观的销量成绩。截止到发稿日，《大乱斗3DS》的全球销量已突破600万（不含数字下载版），在3DS游戏中排在第7位；而Wii U版本的全球销量也突破了300万，这对于Wii U游戏来说更加难得。按照系列的一贯传统，《大乱斗》新作也许不会再出现在3DS或Wii U平台上，但我们有充足的理由相信，未来的《大乱斗》一定会是更加完美的饕餮盛宴，同时也希望有更多的游戏明星加入到《大乱斗》的阵营来！



任天堂5月31日的网络直播会又点燃了猎人们的激情，《怪物猎人×》、《怪物猎人日记》加上之前公布的《怪物猎人 物语》，3DS平台的《MH》作品一下子就多出了三款。《豆丁机器人》要推出横版ACT倒是让人有些意外，也算丰富了这个从NGC时代起步的系列的玩法。在经历了5月的淡季后，从6月开始3DS上每月都有大作推出，大家的钱包都准备好了吗？

5月13日

推拉的全新形态

日服e商店本周更新了3款下载游戏，《炸弹强尼》和《割草传说 席巴卡莉传》都是ACT，玩法比较简单粗暴，后者在“下载推荐”栏目有详细介绍。而继《拉与推》、《拉与落》之后，系列的第三作《拉出来 抽屉乐园》变成了基本游戏免费。憨态可掬的主人公玛罗的能力得到了强化，这次能把方块朝横向或后方拉出，目的依旧是搭建出通往终点的阶梯。玩家在试玩后如果感兴趣，可以付费购买游戏内的4个“广场”，分别是不同主题的关卡合集。而购买任意一个都能解锁“工房”，用于自由编辑关卡，并通过QR码的形式与其他人分享。



5月20日

想做男子汉不容易

本周的e商店冷冷清清，美服仅有塔防游戏《武士防卫者》上线，日服方面除去考试软件，也只有一款游戏上架——《努力工作！打工仔KOJI》。名为KOJI的主人公一心想成为伟大的男子汉，不过他头脑简单、四肢发达，觉得只要购入摩托车、皮衣、名牌手表等贵重品就能受人敬仰。囊中羞涩的主角只能先到拉面店、刨冰店、蛋糕店、汉堡店等5种店铺打工，迎接各式各样的挑战。由于都是食品店，因此具体工作也大同小异，就是在客人点单的限定时间内完成他们所需要的食物，玩法花样不多。



5月31日

老游戏、新玩法

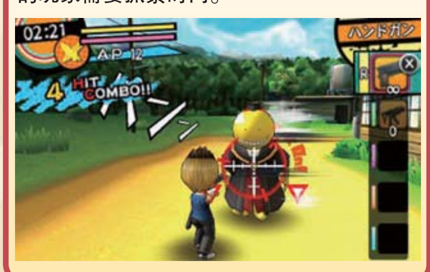
在网络直播会落幕后，日服e商店就立刻上架了介绍过的两款游戏——《立体猫咪大战争》和《马里奥医生 逆转特效药与细菌扑灭》。老玩家们熟悉的《马里奥医生》也加入了全新的系统——使用“特效药”能将特定颜色的药丸和病毒一口气全部消灭，强大的效果可以在对战时令形势瞬间逆转。此外，在“路易医生”玩法中还加入了“L型”的药丸。本作支持下载分享，购买后就可以与同伴联机对战了，“细菌扑灭”模式还支持双人协力，非常厚道。



6月1日

联动任务免费下

《暗杀教室 杀老师大包围网》更新了第4弹DLC，与正在放送中的TV版动画19话联动，推出“动画19话联动任务+换装道具包”。其中包含1个暗杀任务、2个搜索任务，以及男性用的“私服”，女性用的“女装发型”和“女装服”。本作迄今为止推出的全部4弹DLC到6月30日前免费，7月1日开始就需要付费下载了，有购入游戏的玩家需要抓紧时间。



6月2日

暴走自行车×变形金刚

《暴走自行车DX3 时间骑士》这次又与动画版《变形金刚 领袖的挑战》展开了联动，售价200日元。联动关卡共有10关，玩家操纵的是动画版主角“大黄蜂”，反派的钢刺爪、雷蹄也会登场。在游戏时连点3次A键可以进入汽车形态，再点1次A键则能变回机器人形态，玩家需要活用这种特性通过关卡，场景中还有3个能量块有待收集。



6月3日

非回合制的卡牌战斗

日服e商店仅追加了一款游戏《召唤驱动》。在本作的世界中，“Killca Drive”是最新潮的卡牌游戏，实际上在其背后还隐藏着一个秘密，主人公们则利用这种卡牌逐渐接近事件的真相。作为一款TCG，本作废除了常见的回合制，战斗采用时间槽的形式展开。玩家可以召唤单位到场上自动展开攻击，由20张卡构成的卡组中，还可以融入魔法、诅咒等支援效果的卡片，在逆境中更能发动必杀技令单位的攻击力大幅提升。另外值得一提的是本作的试玩版虽然只包含40种卡，但支持联机对战和交换卡牌，玩家可以通过跟正式版联机交换、进一步丰富和完善自己的卡组。



文 米塞提娅 编 昂星团



这款游戏在5月13日登陆3DS的e商店，无论是标题Logo的大师剑和盾牌换成了镰刀和叶子，还是因诡异的小号声导致异常脱力的BGM，这怎么看都是在恶搞《塞尔达传说》嘛。

ACT | 动作

3DS

割草传说 席巴・卡莉传

シバ・カ－リ－の传说

Librage	日版	2015年5月13日
对应周边未定	1人	300日元

游戏方式

在游戏中，玩家要做的事情很简单——割草，只要把场上所有的绿色杂草割完就算过关。

无论战场有多激烈，我们的主人公席巴・卡莉（シバ・カ–リ–）总是一脸淡定的表情在旁边割着草。诡异的是，战场上什么东西都有，普通的史莱姆、拿着平底锅追着老公的大妈、互相搏斗的士兵、诡异的粉色气球怪、龙、和勇者搏斗中的龙、和勇者搏斗中的魔王……只要是会动的东西，对我们的主人公都会有伤害判定。



▲拿着平底锅追着老公的大妈，碰到也是会掉HP的。

游戏主菜单



按键	说明
ミッション	任务模式
エンドレス	无尽模式
オプション	游戏设置

游戏操作

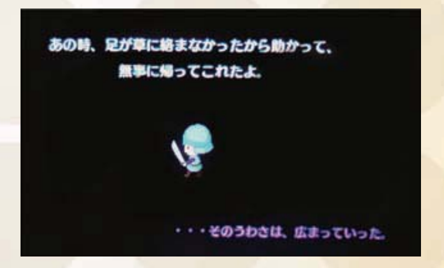
按键	说明	按键	说明
左滑杆	移动	X	普通攻击
A	回旋斩	L/R	加速跑

游戏画面

上屏



图标	说明
	镰刀等级。使用普通攻击割草来提升，最高4级，升到最高后会显示LvMAX。
	HP。随着时间推移或撞到敌人而减少。
	所用时间。目前关卡所用时间。
	蓝色回复草。一棵回复一点HP，一部分地图会有闪光版本，可以一次回满。
	杂草Lv1。普通的杂草，可以踩上去。
	杂草Lv2。丛生的杂草，会挡路。普通攻击一次会变成杂草Lv1，Lv3的镰刀使用大回旋可以一次清完。
	杂草Lv3。茂密的杂草，会挡路。普通攻击一次会变成杂草Lv2，Lv4的镰刀使用大回旋可以一次清完。
	沼地，会严重减缓移动速度，紫色的毒沼地会加快HP的消耗。



下屏



下屏为小地图，可看到自己的所在位置、剩下的杂草和回复草的数量。

任务模式（ミッション）

任务模式总共有60个关卡。每10关为一章，完成每个章节后都会有个小彩蛋，完成50关后会解锁额外10关隐藏关卡。除隐藏关外，每关都会有评价和挑战目标，评价只和过关所用的时间有关。达成挑战目标后能拿到的一棵草，拿到草后会收录到主菜单→游戏设置里的草图鉴（草ずかん）中，挑战目标一般分为以下几种：

①いちどもからぶりせずにクリア→不空挥镰刀完成关卡

②だれにもあたらないでクリア→不撞到敌人完成关卡

③かいふくをつかわずにクリア→不使用恢复完成关卡

嗯……完全是强迫症的盛宴呢。



▲下面对话框的括号内就是这关拿到草的目标，这些草还有各种的谐音梗，例如图中的“麻烦草（めんどくさ）”，谐音为日语的“麻烦（めんどくさい）”，懂日语的小伙伴可以看看究竟收集了什么奇葩的草。

无尽模式（エンドレス）

无尽模式和任务模式的内容一样，不过怪物只会出现史莱姆，杂草满地都是随你割，偶尔会出现蓝色回复草，当HP扣完就记录当前分数并结束，分数会上传至网络排名，现在已经有人打到5000多分了……

小技巧

镰刀等级

镰刀的等级越高，回旋斩的伤害也就越高，清理高等级的杂草就更有效率。升级镰刀的方式就只有通过割草，割掉足够数量的杂草后镰刀就会升级，无论是普通攻击还是回旋斩都可以为镰刀积累割草数，但要注意回旋斩在使用的时候会消耗一定量的积累量。攻击高等级杂草让其降一级的话算一棵，如果使用回旋斩直接清掉高等级杂草，数量会叠加。

每个等级所需的割草数如右表：

等级	所需割草数
1	0
2	12
3	18
4	9

奔跑割草

奔跑中割的草会更多，回旋斩同理，推荐镰刀等级高点再用回旋斩，因为回旋斩有一定的硬直，而且实际效果也和普通攻击差不多，反而会因为镰刀等级上不去，导致效率低下。



在最初看到消息PV的时候就被雷到了，但看到e商店上这游戏不算贵，于是作为一个《塞尔达》粉打着“我就是来吐槽”的心情就下来试试了。

游戏关卡丰富而且槽点多多，明明草都是3D，人物却全是纸片人（掩脸）。BGM有股《塞尔达传说》的味道，但是插入的小号调子却弄得整个BGM非常的微妙（作为恶搞的褒义程度上），实际上这首BGM听久了后感觉非常洗脑。

游戏本身和PV宣传的一样，是一款爽快的割草游戏，但是由于有一定的背版因素、某些关卡的敌人行动路径略诡异，再加上苛刻的评价和草图鉴的收集，注定了这款游戏就是给强迫症和预定强迫症的玩家玩的。

虽然通常玩家也可以把它当做休闲游戏来玩，不过可能会因为游戏里的部分奇葩设定和难度导致摔机事件，所以要有心理准备（笑）。

作为300日元的小游戏，这款《塞尔达》恶搞游戏值得大家一试。



一转眼就进入6月了，依旧是游戏淡季的时段，港服、欧服、美服的6月PS+限免游戏也是少得可怜。E3即将到来，不知道掌机方面会不会有什么能让人振奋的消息呢？在整理这次的PSV总部前，以满怀期待的心情打开了PSV，寻找着自己期待已久的更新情报，没想到——《噬神者2 狂怒解放》港服竟然还没更新……



《Persona4 彻夜热舞》服装DLC情报公开



官方公开了将于6月25日发售的音乐游戏《Persona4 彻夜热舞》，的部分DLC消息，内容均为服装。首先是“女子泳装套装”，分别是千枝、雪子、りせ、直斗四人的泳装，该DLC将包含在游戏包装内“先行购入特典”的下载码中；然后是收费DLC之一，主人公鸣上悠、花村阳介、巽完二在《Persona4》中的“学园祭女装”；最后是堂岛菜菜子在《P4G》中登场的“夏装”、“泳装”、“魔女侦探服装”的收费DLC。买下自己喜欢的服装，让角色在游戏中尽情地炫舞吧！



《遥远的时空中6》试玩版开放下载

乙女游戏《遥远的时空中6》于6月2日放出试玩版的下载，试玩版的剧情只包含第一章，不过战斗系统、角色情报等等都可以在这里进行体验，而且存档可以继承到正式版内，还对这款游戏尚有顾虑的玩家不妨下载来尝试一下。





《闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择》1.07版本更新



《闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择》于5月29日配信了1.07版本。该版本增加了“大道寺先辈”和“凛”两个新角色、7种新的“轻颤终结”和新场景“驿前商店街”。新的“轻颤终结”分别会在“木槛”、“鸟かご”、“ダンボール”、“卷物”、“うんてい棒”、“电柱”、“タイヤ”这几个场景触发。除此之外，还有追加新的服装、更衣室模式的2D背景和3D背景。



《圣剑传说 玛娜崛起》×《复活邪神：帝王传说》合作活动



《圣剑传说 玛娜崛起》与同源自本家Square Enix的游戏《复活邪神：帝王传说》（原名：《エンペラ－ズサガ》）于5月29日至6月11日展开了合作活动。本次联动涉及手机版和PSV版。活动期间，玩家在游戏中可以接受限定联动任务“魅惑の英雄”。在任务中，《复活邪神：帝王传说》系列中的主人公兄妹都会登场，完成任务后还能获得特别武器“ロブオ－メン”。除此之外，《复活邪神：帝王传说》中的各种武器也会在活动中悉数登场，主人公两兄妹还会以魔宠的形式出现在活动的奖励中。



《大家的地底探险Z》登陆PSV



之前已登陆PS4的动作游戏《大家的地底探险Z》已于5月21日移植PSV，并预定于6月下旬和PS4版同步更新。玩家在游戏中要操纵主人公前往地底探索，寻找沉眠在地底的物品，还可以通过发掘出来的道具强化自己，甚至还可以改变人物的外观。PSV版最多可以支持6人在线多人游戏，游戏内容与活动与PS4版相同，并且支持与PS4交叉游戏和交叉存档。游戏的运营方式与PS4版一样，基本免费，内含课金要素。



本月PS+免费PSV游戏一览

日服

游戏译名	游戏原名
暗魂献祭	Soul Sacrifice Delta
家里蹲奋斗记 辛苦了HD	俺に動けって言われても 乙 HD
回转世界L	TorqueL

港服

游戏译名	游戏原名
暗魂献祭DELTA	Soul Sacrifice Delta

美服

游戏译名	游戏原名
最未来 豪华版	Futuridium EP Deluxe

欧服

游戏译名	游戏原名
最未来 豪华版	Futuridium EP Deluxe



本作是经典A・RPG“《圣剑传说》系列”的新作，移植自手机版。游戏依旧免费，不过只有日服才能玩，下面就让我们来看看游戏的内容吧。

A・RPG	动作角色扮演	
PSV	圣剑传说 玛娜崛起 圣剑传说 RISE of MANA	
Square Enix	日版	2015年5月14日
无对应周边	1人	免费（内含课金）

故事

这是一个被称为天界的地方。

一颗巨大的树将这里分成表里两部分，向阳的一部分被称为光之面“拉斯塔”，树根部分被称为暗之面“加鲁达”。

拉斯塔的居民是天使，而加鲁达的居民则是恶魔。在双方首领天王与魔王的号令下，天使与恶魔进行着旷日持久的战争。

恶魔向往光明，为了夺取拉斯塔的支配权而战斗。

天使憎恶黑暗，为了毁灭加鲁达而战斗。

某日，一对天使与恶魔在争斗中双双坠入凡间，于是两人决定暂时放弃争端，寻求返回天界的方法，故事就这样开始了。

操作方法

城镇

按键	说明
方向键/左摇杆	控制人物移动
△	切换天使与恶魔状态
○	对话/调查
×	翻滚回避
Start	打开暂停菜单
Select	打开快捷菜单

战斗

按键	说明
方向键/左摇杆	人物移动/项目选择
L	变更目标
R+□	发动魔宠连携技能
R+△	发动好友魔宠连携技能
△	切换天使与恶魔状态
○	使用武器技能
×	翻滚回避
□	攻击已锁定的目标
Start	打开暂停菜单

创建人物



进入游戏后先要创建两个主人公，一个天使和一个恶魔，需要指定角色的性别和名称，一旦决定就不能再更改，性别并不会造成能力上的差异。

日常登录奖励

游戏和大多数课金游戏一样，都设有登录奖励，以月为单位，当月累计的登录次数越多，获得的奖励就越好。所有登录获得的奖励都会被放入受信箱，玩家还需要打开受信箱才能获得这些奖励。受信箱里面所有的物品最多只能保存14天，超过14天后会消失。



游戏进行方式



游戏是按照任务的方式推进的，分为主线任务和支线任务。主线任务推进剧情发展，而支线任务则是各种游戏活动和挑战任务。

在完成任务后玩家可以获得魔宠（魔ペット）和各种武器，利用工房可以强化魔宠和武器。之后玩家可以通过网络和其他玩家交换魔宠使用，对抗更加厉害的BOSS。

玩家有一个村子作为据点，在这里可以进行抽奖、合成、和NPC谈话等活动。在和NPC对话时，会显示NPC的情绪状态，这时候需要按△切换主角的天使或者恶魔状态进行对话，才能获得正确的信息，黑色的图标需要恶魔状态、白色则需要用天使状态进行对话。

精灵石商店（精灵石ショップ）

本作的课金道具叫做精灵石。可以通过PSN购买，在游戏中完成任务也能得到一些。精灵石有以下用途：

①抽奖。

②回复行动力或精神力。

③扩张保管盒的容量。

④任务中死亡后复活。

行动力和精神力

在村子的画面可以查看行动力和精神力，二者消耗后都会随着时间慢慢回复。参加不同的任务所消耗的行动力和精神力不同，消耗量根据任务种类而异。

任务相关

主线任务涉及游戏剧情，需要玩家逐个推进。在村庄中可以找到头上有感叹号的NPC，和其对话即可触发新的剧情任务，剧情任务在大地图上会标识NEXT字样。



支线任务可以直接在村子的界面选择育成任务或者限时任务，且可以重复进行。需要注意的是，育成和限时任务都需要完成主线任务第一章之后才会开启。

不管主线还是支线任务，只要HP变成0即失败，失败后可以选择放弃任务还是消耗精灵石原地复活。如果放弃任务，那么本次任务中获得的武器和魔宠就会丢失，不过获得的金钱会保留一部分。



任务难度分为初级、中级、上级、极级，难易度越高，能获得的报酬越好，同一个任务的不同难度，敌人的配置也会不同。极级难度只会在育成任务和限时任务中出现。

突击任务



此类任务需要剧情进展到第二章才会开启。任务中会出现特殊敌人：御使。御使的体型一般都很巨大，最多支持四人组队挑战。突击任务不是随时都有的，只会在特定的时间出现，一般是官方的活动。

在进入突击任务前，需要选择通常攻击还是全力攻击，前者消耗一点精神力，后者

三点。全力攻击下，可以获得更多的分数，连击奖励也会增加。

战斗结束后，会根据玩家的贡献度分配报酬。第一次发现御史的玩家和进行全力攻击的玩家还会有额外奖励。

战斗准备

武器



在战斗前玩家需要装备主武器，主武器决定了主人公在战斗中的动作和技能，以及能力的基础值。除了主武器外，还能装备三件副武器，用于强化HP和攻击力（ATK）。

武器一共分为五大类，分别有以下特点：

剑：攻击频率高，威力一般。

枪：给予敌人中等距离的攻击。

弓：可以远距离攻击。

拳套：超近距离攻击，频率高但是威力小。

大剑：攻击频率小，但范围和威力大。

魔宠（魔ペット）



魔宠是可以辅助玩家冒险的怪物。获得魔宠的途径包括战斗奖励和抽奖。

每个任务中玩家可以带两只魔宠加入战斗，其中一只是自己的，另一只则需要向其他的玩家借。在战前准备中，会有专门的列表显示本次可供借用的魔宠。

除了战斗魔宠之外，还有支援魔宠，作用和支援武器一样，装备后可以增加玩家的HP和攻击力。

技能



技能分为武器技能、援护技能和魔宠连携技能。

武器技能：战斗中主武器发动的技能，而主武器根据其装备者的形态不同还会对应不同的技能。

援护技能：武器或者魔宠自带的增强效果，比如提升角色攻击，防止状态异常等。但是只有被装备成主武器或者主魔宠时才会生效。

魔宠连携技能：指主角和魔宠之间合作发动的强力技能。在战斗时，画面左下方魔宠头像四周会显示魔力槽，魔力槽蓄满后，按下相对应的指令即可发动。

进入战斗

进入战斗后，玩家的队伍包括主角、己方魔宠和好友魔宠，其中魔宠由AI控制行动。按下R+△或R+□可以发动魔宠连携技能。在大多数任务中，触摸点击屏幕上的AUTO选项可以开启自动战斗模式，此模式下玩家不需要任何按键，AI会自动帮玩家战斗，直到任务完成。

大部分任务的路线都很简单，不需要寻路，而且任务大致分为全灭敌人和寻找道具两种类型。战斗中打倒敌人会出现金币或宝箱掉落画面，金币或宝箱会自动拾取，但是打倒敌人掉落的回血糖果就需要自己去吃。



好友系统

玩家之间可以互加好友，在战前准备中，可以优先选择好友的魔宠出战。游戏中有一项数值叫做朋友点数（フレンドポイント）。在战斗中，如果使用了其他玩家的魔宠，战后系统就会给那个玩家一定的朋友点数，如果双方是好友，对方就会获得更多的朋友点数。朋友点数可以用来抽奖。



加好友有多种方法，可以直接在村子里的揭示板输入对方的ID进行检索，之后申请好友即可。另外战斗后，如果使用了非好友的魔宠，战后系统会问是否加对方为好友。好友的数量是有上限的，随着等级的增加，好友栏的数量也会增加。

保管盒（ボックス）

保管盒是存取玩家的武器和魔宠的地方，容量有限，使用精灵石可以扩充容量。非战前准备时，想要变更角色的武器和魔宠装备，也能进入保管盒界面进行，还能存取预设（デッキ），根据自己的喜好预先设定的预设最多可以存取五组。

工房

在工房里面能够进行武器或者魔宠的合成。合成分为强化合成和进化合成。强化合成只需指定要合成的物品，再指定素材就行了，而进化合成的素材不能随便指定，是系



统事先设置好的，玩家需要根据系统的要求去搜集素材。所有的合成行为都会消耗一些金币。

每种物品事先都有一个合成等级上限，但是使用同样的物品作为素材，就可以进行界限突破合成，提升合成等级上限。

在工房中还能卖掉不需要的武器或者魔宠，珍惜度R级以上的东西卖掉后，还能额外获得玛娜碎片（マナのかけら），可以拿来交换物品。

抽奖

本游戏的课金道具是精灵石，有诸多用途，其中一个就是抽奖。消耗精灵石可以在村子里的抽奖商店（くじびき屋）内抽奖，100%出现R级以上的武器或者魔宠。除了精灵石抽奖，还有朋友点数抽奖，每次消耗200，抽取的大多数都是一些性能一般的物品。



奖杯说明

本作共有10个奖杯，只要完成特定的剧情任务就能取得，不过现在剧情任务还没有完全放出，所以还不能100%完成奖杯。



本作作为免费课金游戏，自然加入了很多这类游戏必有的东西，比如抽奖和行动力的设定。如果不充值精灵石，多花点时间还是可以比较顺畅地玩耍的。游戏属于社交类游戏，玩家之间的交流主要集中在借用魔宠，于是只要有几名强力的大腿好友，整个冒险还是会比较轻松的。本作虽为A·PRG，却完全可以单手游玩，因为游戏的战斗可以调成自动，不用过多的操作，适合想轻松游戏的玩家。

PSV上的这类课金游戏都有个缺点，就是需要经常与服务器通信，造成游戏Loading时间过长，本作也无法避免。虽然移植自手游，但战斗时掉帧情况十分明显，导致流畅度不高。



探讨《火纹》的过去与未来

——《火焰之纹章》开发成员访谈

走近业界

今年是“《火焰之纹章》系列”（后文简称FE）的25周年纪念，作为一个经典的S·RPG系列，《FE》多年来为玩家们描绘了众多角色跌宕起伏的人生、以及扣人心弦的战争群像剧。那么在制作的过程中，制作组究竟对作品投入了什么样的想法呢？系列最新作《火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国》即将在6月25日正式发售，游戏为什么会考虑发售双版本呢？下面就由与系列关系密切的开发成员为广大玩家解答各位所关心的问题。

译 子罗 编 苍穹 美编 Juxi



Intelligent Systems董事、企划开发部部长

成广通（后文简称为成广）



任天堂企划开发总部软件制作第一小组经理人

山上仁志（后文简称为山上）



Intelligent Systems企划开发部代理部长

樋口雅大（后文简称为樋口）

为战斗单位注入生命，每名角色都有战斗的理由与意义

——首先聊一聊过去的《FE》作品吧。系列第一作《暗黑龙与光之剑》发售于1990年，在当时的战略游戏里，玩家所操作的战斗单位都不过是随时可以丢弃的棋子。然而在这股大流中，《FE》却把每个战斗单位都塑造成活生生的角色，拥有独自的人格与思维，这究竟是为什么呢？

成广：众所周知在FC时代，要给游戏融入大量的情报是相当困难的，但我们还是想让游戏的剧情变得更丰满、更具魅力。之所以把战斗单位塑造成有血有肉的角色，是因为我们设想，如果战斗单位拥有各自的背景与故事，可能就会让游戏不再是枯燥繁琐的重复工作，并能向玩家展现每名角色的人生历程。还有，那些描绘出战场群像剧的优秀作品也对我们产生了影响。

——在游戏中也想描绘出宛如群像剧般波澜壮阔的故事？

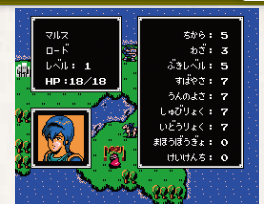
成广：是的。说得更深入一点，为每个战斗单位注入个性与生命，就可以让每名角色拥有战斗的理由与意义。虽然这只是个游戏，但还是想向玩家传达我们的想法——不仅是我方，敌人也有敌人的正义。这并不是为了宣扬战争，而是希望玩家能切实感受到，游戏中无论哪方都有不得不战斗的理由，同时这也是整个系列的主题。相信玩家仅仅阅读各国的背景设定，从字里行间中也能感悟良多。

——这确实是历代作品的共同点。2012年发售的《觉醒》也是类似的设定，两国都抱有悲伤的过去与原委，为了避免战争的全面爆发，故事才就此展开。

成广：当时记忆体的容量不足导致游戏的文字量受限，数值项目也必须经过严格的挑选。我们想让战斗单位更具个性，但又不能增加数值项目，于是只能抱着尽可能精简的想法，挑选数值项目与其情报量，那个过程真的非常辛苦。不过现在回想起来，我觉得那个过程还是值得的。直到今天作品也不曾出现数值膨胀的情况，如今游戏依旧继承了当初简单易懂的特点，直观的数值项目让玩家能够轻松地判别。

——也就是说，在挑选的最后，你们只留下了最低限度的数值项目。

成广：是的。回想起来，当年FC机能对游戏的限制，说不定反而成了一种幸运呢。



◀从初代开始确立下来的角色能力项目一直沿用至今，只有“武器等级”等少许项目经过小幅调整。



▼即使到了2012年发售的《觉醒》，人物的能力数值也依旧清晰明了。

采用MMC芯片，造就前所未有的画面效果

——在FC平台的图像表现上，应该也遇到了许多制作方面的难题吧？

成广：以FC本身的图像表现机能，根本不可能制作出像《FC大战争》或初代《FE》那种让战斗单位、地形与文字情报同时显示的画面。但只要在游戏卡带里装上特殊的“复数记忆体控制芯片”（后文简称MMC芯片），就能通过转换记忆体的技术，使画面同时显示更多的情报。这解决了无法同时显示必要情报的问题。此外，在战略的运算方面，我们还费了很大的功夫，融入用于备份数据的SRAM（静态随即存取记忆体）领域的技术。

——所谓的转换记忆体，并不是扩张记忆体容量吧？

山上：只是转换记忆体而已，无论是在普通状态还是在转换状态下，记忆体容量都不会有所改变。但通过转换记忆体，能够让一半的记忆体切换并连接到写有其他内容的记忆体，增加能够使用的数据类型。

——居然能够做到这种事啊。

山上：若是把记忆体比作纸张，增加纸张自身面积就等于是增加记忆体的容量。也就是把A4大小的纸变成A3大小的纸，然后就能在A3大小的纸上绘制更多的图形或文字。可FC的记忆体大小是早就决定好的，无法更改，不可能硬生生扩大成A3纸。所谓转换记忆体，就是事先准备好许多备用的A4纸，再根据实际情况换成不同的A4纸。就算拥有魔法般神奇的MMC芯片，FC每次也只能显示A4大小的内容，不可能在此基础上再去显示其他A4纸的内容。翻了下一页，就无法继续阅览上一页的图形与文字。因此，我们还得充分考虑画面需要同时出现哪些图形与文字，再决定在哪张A4纸上留下哪些内容，这在当时可真费了一番功夫。

——正是因为费了这一番功夫，才让游戏画面成为了当时的翘楚吧。

成广：FC本身的机能无法让图像与数据全部呈现，所以才需要特殊的芯片。显像管电视的画面分为许多小小的像素，其中一整行像素被称为扫描线。电视从上往下，一行接一行地显现出具体画面。成像的同时，把表示区域转换成写有必要数据的记忆体，就可以做出超越平台机能的画面。比如说，从上往下到第160根扫描线为止，我们使用这个记忆体，之后的区域就使用别的记忆体……只要仔细看

就会发现，转换记忆体时出现在交界关键处的角色，其实是同时写在多个记忆体上的相同内容。

山上：说得难听一些，就是在欺骗FC（笑）。FC以为自己正在使用主记忆体，可实际上在运行的中途就被MMC芯片偷换成别的记忆体。打个比方来说，就是正在阅读一本书，却在不知不觉中被换成了另一本。

——这种MMC芯片是以前就有的吗？

山上：是的。初代《FE》使用的其实是第4版。为了让MMC的机能更加强大，芯片经过多次改良，一共有5个版本。在《FC大战争》开发期间，开发组之一的冈田先生（注1）听说了“Intelligent Systems的人正因记忆体不足而烦恼”这件事，之后才催生了MMC芯片第4版。冈田先生是个非常热爱游戏事业、同时还能设计回路的伟大前辈，也是我以前的上司。听说当时冈田先生频繁出入Intelligent Systems公司，还看到了《FC大战争》的原型。随后，他以制作出MMC芯片第3版也无法成就的“更优秀的画面”为目标，开发了MMC芯片第4版。

注1：冈田智，原任天堂开发技术总部部长。参与了GB、GBP、GBA、GBA SP与NDS掌机的开发工作。在《气球大战》、《FC大战争》等作品的开发中还担任过导演等职务。

——居然还有这样的逸闻。

山上：当时制作《FE》的一部份人同时在进行游戏硬件与软件两方面的开发，也许正因为如此，软件制作方的要求才能立刻反映给硬件方。

成广：虽说只有《FC大战争》、《暗黑龙与光之剑》与《火焰之纹章 外传》这三款作品使用了MMC芯片第4版，但如果没有这个芯片，这三款游戏的画面都不可能有那么优秀的表现。

——为了制作出那个熟悉的画面，各位真的下了一番苦功夫呢。

成广：其实在开发初期，《FC大战争》也不是后来大家所熟知的那个类型。当时甚至提出过类似双六玩法的方案，在许多次修正后，才终于成了那个形态。想在FC上制作战略游戏，最大的问题就是画面中显示的情报受限。当然，也可以在一个数据框塞入大量情报，可如此一来，能同时出现的数据框又少了。于是我们还必须考虑清楚，究竟要怎么设计，才能在画面同时出现的数据框与最低限度的情报量之间取得平衡。




▲作为“《大战争》系列”的原点，《FC大战争》堪称是SLG类型的典范。



▲《外传》是国内众多《火纹》粉丝的启蒙之作，生动的战斗画面让人印象深刻。

因角色阵亡而愤怒的瞬间，《火焰之纹章》也变得更有意思

山上：说起来，成广先生你知道吗，我从初代开始就与这个系列有所关联哦！我好像是第一次提起这个事情呢（笑）。

成广：咦！还有这种事？

山上：我在1989年入职任天堂，最初的工作是《FC侦探俱乐部》的Debug测试。这份工作结束后，冈田先生就把《FE》塞给我说“接下来试试这个吧？”刚玩的时候，由于这个游戏实在是太过于新奇了，我完全不知道该怎么玩下去（笑）。“这是什么啊！”看我一脸困惑，冈田先生积极提醒我“去动你的棋子呀！”可照他说的动了之后，就啪嚓一下被砍死了（笑）。“笨蛋！要这么做啊！”周围的前辈也纷纷过来指导我如何去玩，我边埋怨“这种游戏怎么玩嘛”边继续下去，不知不觉也产生了“好像很有意思呢”的感觉。在那之后，我才正式成了这游戏的测试员。

成广：我还真的是第一次听说这事！

——没想到还爆出了出人意料的过去（笑）。不过，当时带有战略系统的RPG真的很少，要搞懂游戏玩法也挺不容易的呢。

山上：就是说啊。本来就搞不懂到底怎么回事了，初期版本的难度居然还是完成版的3倍左右。至于为什么会把难度提得那么高，那是因为只要看到我过关，负责人就把难度提得更高（笑）。然后我又过关，就又再提高难度……这样不停地循环。

成广：制作人员对游戏的感觉会渐渐麻痹，所以才会在不知不觉中把难度提得越来越高。

山上：当年的我测试了初代与《外传》，这两款都是我很喜欢的作品，现在还保留着当时开发用的ROM呢。里面应该还留有最终关卡的记录……但说不定因为电池耗尽，已经消失了吧。那个时候提起游戏，主流还是动作类，其实我也抱着那种“在游戏中心投100日元才能玩得更开心”的想法。可玩过需要大脑保持高速运转的《FE》后，我才明白世上还

有这种与游戏中心完全不同的体验与乐趣。当时的我满怀感激，“居然有人能想到这么了不起的游戏！”

——具体在什么样的时候，让你觉得《FE》十分有趣呢？

山上： 就是眼看角色阵亡，内心充满愤怒的瞬间吧。无论我费了多少心思去培养这个角色，只要死了就全都完了，眼看角色阵亡，满脑子都是“下次绝对不会让人死掉！”斗志也熊熊燃烧起来（笑）。然后在拼命思考该怎么玩好的过程中，也逐渐掌握了各种不同的技巧。那个过程真的十分开心，简直就像是在登山一般。当时也没什么情报和知识，一时松懈让飞马骑士冲得太前，一下子就被弓手干掉了，我还曾为此发出悲鸣“这种事谁知道啊！”每每犯错，还会被围观的人嘲笑，搞得我的斗争心也被点燃，根本就玩得停不下来了。结果把本职工作丢在一边，每天从早上9点不停地玩到晚上11点。

樋口： 第一次接触这个游戏时，我也身处类似的环境呢。身后大概有4个人围观，七嘴八舌地给了我很多提议，但内容却都乱七八糟的（笑）。不同的人有不同的玩法和通关方法，喜欢的战斗单位也各不相同，这一点真的非常了不起。跨越重重困难，最终通关整个游戏，心满意足的人不光是我，就连围观者也万分感动。这种能够与他人同步的感觉，也给我留下了十分深刻的印象。

——说到FC时代的回忆，就是跟朋友一起热热闹闹地玩游戏。这么看来，制作方也没什么差别啊。

山上： 初代作品里，“阿兰和萨姆森（注2）这两个人里，到底该选谁当同伴？”——这段剧情也让人大吃一惊。“等等，只能选其中一个吗？”当时也没有情报告诉你选谁更好，总之就是逼着你选一个。“这也太残忍了！”那种感觉是我在其他游戏中不曾体会过的，就算不可理喻，也只能对自己选择的结果负责，于是只能再三考虑后艰难地选择。那种感觉实在叫人难以忘怀。

成广： 那就是《FE》啊！

注2：阿兰（アラン）与萨姆森（サムソン）是在初代中登场的角色。阿兰是圣骑士，萨姆森是勇者，玩家只能选择其一成为自己的同伴。







▲初代体现得还不明显，到了SFC的《纹章之谜》，大多数玩家就都因为“颜好”这一个理由选择萨姆森了。

阵亡后无法复活的角色，以及毁灭的美学

——说起《FE》，角色阵亡后基本上就无法复活了，那种“丧失感”也让人受到强烈的冲击。我自己也是这样，因为不希望任何角色阵亡，还曾挑战过零阵亡通关的玩法。

成广： 也就是所谓的“完美通关”呢。其实在一开始，我们根本没考虑过这种玩法。

——咦，真的吗？

成广： 为己方设计大量角色加入，就是为了确保玩家即使在中途出错、失去同伴，也能继续把游戏进行下去。如果要挑战零阵亡通关，游戏难度也会一下提高很多。

山上： 只要能容许一定数量的角色阵亡，这游戏的难度也就刚刚好能进行下去了。可就算内心明白，还是会萌生“不想失去任何人”的想法，这种感觉在测试的阶段就已经出现了呢。

樋口： 这不是用不用这个角色的问题，而是要永远失去一个角色——这种感觉叫人难以忍受。

成广： 明知玩家会有这样的想法，制作方还是希望大家能够接受剧情上的跌宕起伏与那种失去角色的丧失感。在系列作品里，甚至有一些只能在特定角色阵亡后才能出现的角色（注3），这也是希望玩家能够接受毁灭的美学，并为此所做的尝试。不过在《觉醒》里就没有这样的角色了。

樋口： 现在的《FE》里也有“轻松模式”，就算同伴被击倒，也不会永远离开，而是能在下一关复活。对这种设定，其实我一开始也是有些抗拒的，但也有玩家是因为出现了这种模式，才下定决心接触“《FE》系列”。现在回想起来，当时的决定应该是正确的。

山上： 内心迫切希望保护每一个同伴，在游戏过程中就会更加紧张。紧张中萌生爱情，因为有爱，才会更迫切地想要保护同伴。为了表现这种适度的紧张感，我们才会做出阵亡角色无法复活的设定，简直就像是游戏正在与不断发展的时代做竞速一般。

注3：NDS版《新・暗黑龙与光之剑》的设定，结果遭到系列粉丝近乎一面倒的恶评。

——确实，正是因为明白“失去”会带来多大的影响，才会拼命去保护自己的同伴。

山上：而且，更换战斗角色后，还会发现与此前不同的乐趣。作为制作方，自然希望玩家能使用更多的角色，所以才会去提高难度，设计必须某个角色阵亡才能出现的角色。但对玩家来说，大家并不清楚之后会出现什么样的强敌，同时还对角色产生了感情。我也能理解玩家为什么不想自己的角色阵亡。在这样的情况下，制作方还是坚持使用那么残忍的设计，也许还有人认为这是制作方的恶意。说真的，如果玩家能正确理解制作方的意图，说不定能更进一步地感受到游戏的乐趣。

——这就是所谓的诸行无常，前进的同时总伴有悲伤，哪怕如此也还是要继续走下去。这样的感觉贯彻了整个游戏。这种设计究竟是源于什么样的想法呢？

成广：“虽然发生了很多事，但还是坚强地活下去吧。”系列作品中出现了许多不同的国家，也有无数充满生命力的角色坚定不移地朝着未来前进。过去参与开发了游戏的制作人员，内心一定也抱有这样的想法。

——系列发展至今，有什么让各位印象特别深刻的角色吗？

成广：从职业能力方面来考虑，我喜欢弓手。比如说初代的哥顿，还有《烈火之剑》（后文简称烈火）的琳（注4）。不是弓骑士那种骑马的角色，我喜欢培养这种像狙击手一样的纯弓系角色。要说角色个性的话，像是《托拉基亚776》的霍梅罗斯（注5），我有点喜欢那种可能会引起女性粉丝反感的角色。

樋口：在我看来，每个角色都有让人留恋的特色呢。一定要举例的话，我比较喜欢那种有点土气、也不会太大叔的大叔。比如《圣战之系谱》的拜奥沃夫（注6），还有《觉醒》的古雷格（注7）。

山上：玩系列初代时，弓系职业克制飞行系职业，这点给我留下了很深刻的印象（笑）。

成广：弓无法攻击相邻的单位，移动距离也很近，所以才要给这个兵种设计点优势啊。另外，我们还考虑到利用弓系职业更容易打破战线的胶着状态。

山上：希达（注8）总是一下就死了，给人留下了特别深刻的印象——那个人实在是死太多次了（笑）。就算想培养一下她，一旦对上敌人又很快被打死。不过在培养的过程中，倒也渐渐喜欢上她了。

成广：希达啊……因为她是特别的嘛（笑）。通过角色间触发的对话来邀请敌人成为同伴，这种设定在当时也很少见。连我自己都没想到，希达能让那么多人加入我方队伍呢。

注4：琳（リン），在《烈火之剑》中登场，三主角中的一人，能装备剑与弓。

注5：霍梅罗斯（ホメロス），在《托拉基亚776》中登场，是样貌俊美的吟游诗人，好女色。

注6：拜奥沃夫（ベオウルフ），在《圣战之系谱》中登场，是佣兵部队的成员之一，职业为自由骑士。

注7：古雷格（グレゴ），在《觉醒》中登场，在我方军队中算是年长的角色。

注8：希达（シ–ダ），初代女主角，塔利斯国的公主，初期职业是飞马骑士。由于弓系职业克制飞马骑士，飞马骑士的位置只要稍微靠前，就会被敌方的弓系单位射落。在游戏中操纵希达与卡西姆、那巴尔、罗杰等许多角色对话，都能够邀请对方加入我方队伍。

——还有像初代的利夫（注9）那样，总是被大家提起的神奇角色。

成广：我个人倒是对利夫没什么特别的想法……不过，制作人员中还真有几个深爱利夫的人。在SFC的《纹章之谜》第一部里，利夫并未登场，当时让他们碎碎念了好久（笑）。

山上：这个系列的发展方法，就是先制作系统，然后再把角色与世界观融入进去。

成广：其实在制作FC版那时，根本没想到这个系列居然能延续至今。角色也是，玩家能从FC版那么少的情报中想象出那么多的东西，着实叫人大吃一惊。当时还开玩笑说，说不定情报少反而还比较好（笑）？

樋口：话虽如此，还是有不少玩家希望能更了解角色的故事，所以在现在的作品中加入了“支援会话”系统，让玩家能从侧面掌握角色不为人知的一面（笑）。

山上：同时，也有像我这种纯粹是因为喜欢《FE》的系统才接触游戏的玩家，因此支援会话被设计成可看可不看的形式。

注9：利夫，在初代中登场的秃头僧侣。他要获得经验值，靠的不是击倒敌人，而是承受敌人的攻击，这个设定让玩家对他留下深刻印象。他在重制版《纹章之谜》中并未登场，人气却高得让人难以置信。

——所以才会设计成可选式，不强迫玩家去观看支援会话啊。回想起来，不光是世界观与角色描写，回合制战略RPG的系统本身也很受重视呢。



山上：是的。回合制能有更多的时间供玩家慢慢思考，不光方便玩家制定更优秀的战略，每一个回合还得费尽脑筋。我认为，这种乐趣已经很接近游戏这种事物的本质了。所以才更希望现代的玩家也能沉浸其中。我想告诉他们，“以前的大叔们就是从这种游戏开始的哦！”



►《新・暗黑龙与光之剑》中新增角色相关的外传需要牺牲一定数量的同伴才能进入，这让许多玩家无法接受。





◄希达作为初代女主角能说得大量敌方角色加入，故出场率极高。

战略RPG的魅力，在于游戏中的深思熟虑

——在历代硬件中，有没有印象特别深刻的平台？

樋口：每一个平台都有不同的挑战，全都让人印象深刻啊。

成广：在不同平台的限制中做到最好，正面挑战硬件的限制，正是制作的乐趣。说不定正因为有限制，反而容易创造出不同的事物呢。

山上：我个人还是对GBA印象深刻。正是在这个平台上，“《FE》系列”第一次进军海外市场。而我自己能够以制作人的身分参与开发系列作品，也是从GBA开始。要怎么做才能吸引更多的人来玩呢？当时的我可为此烦恼了很久。

——日本市场与海外市场对游戏的接受标准有什么不同吗？

山上：海外玩家中还是重视系统的人更多，最初我还曾听过类似“如果没有剧情，这就是个好游戏”的话（笑）。也有意见提出游戏的剧情太长，得花很多时间才能进入下一关，于是当时我们费尽心思做了各种调整。不过现在回合制战略RPG的系统已经有很高的完成度，也受到许多海外玩家的支持。

樋口：“《FE》系列”作品中，《烈火》是第一个成功进军海外市场的。其实，《烈火》前的《封印之剑》（后文简称为封印）也曾试着制作了海外版。但因为“故事实在太复杂”的原因，最终未能发售。

山上：《烈火》的角色描写比《封印》更具体更全面。可能就是因为这样，海外玩家对《烈火》的接受度也更高。渐渐的，海外也出现了钟情于角色的粉丝，能够享受剧情的玩家也变多了。

樋口：以前我听说过这样的说法——海外玩家普遍不大喜欢内向保守型的角色。不过这种情况在最近几乎消失了，日本与海外的人气角色基本一致。不知这是否说明日本的文化深刻影响了海外玩家，“《FE》系列”也有了更多的年轻玩家呢？

山上：越是特别就越能获得他人的好感啊。没必要勉强自己去配合他人，特立独行反而好。

——对于各位来说，战略RPG的魅力到底在哪里呢？

成广：就我个人而言，战略RPG的魅力在于玩家不需急迫，有充足的时间去慢慢思考这一点吧。能完全按自己的节奏去享受游戏，是一种十分宝贵的游戏体验。

樋口：我觉得战略RPG最大的魅力，是每一个玩家都能独自思考，找出不同的攻略方法，并在通关后获得难以言喻的巨大成就感。

山上：玩家能够依照自己的节奏，有充足的时间去思考战略。不是每个人都思维敏捷，哪怕是思考得比较慢的玩家，也能慢慢去制定自己的战略。战略RPG的魅力，在于玩家无法推脱责任。每一个回合，都是在自己深思熟虑后才结束并轮到对方行动，既然如此，出了问题也全都是自己的错。也就是说，玩家能够接受游戏的结果。回合制这个词语，可能无法让人产生实感。只要联想一下没有时间限制的国际象棋和将棋等竞技，就能明白深思熟虑的魅力。



▲《烈火之剑》美版封面，这是系列首次在欧美地区发行。



《火焰之纹章if》，在购买之前游戏就已经开始了

——下面就请谈一谈系列最新作、即将于6月25日发售的《火焰之纹章if 白夜王国・暗夜王国》吧。首先，这两个作品分别都有什么特点呢?

樋口：《白夜王国》（后文简称为白夜）的制作目标，是让从《觉醒》开始接触系列的粉丝、或者从这部作品开始接触的玩家都能安心地进行游戏。《白夜》带有与《觉醒》相似的自由关卡系统，玩家可以不停地刷关，无限制地培养自己喜欢的角色。另一方面，《暗夜王国》（后文简称为暗夜）并不能像《白夜》那样重复刷关获取资源，玩家只能利用有限的军队资金与经验值攻略关卡、推进游戏，难度相对较高。在这样的难度下，成功过关的成就感也一定会更让人印象深刻。另外，过关条件不光是击败敌方将军或歼灭敌人，还有压制、突破、据点防卫、回合限制等等许多不同的关卡。《白夜》和《暗夜》都带有类似于前作的双人组队、二对二战斗，但玩法与规则都做了不少修正，玩过《觉醒》的玩家也能从中获得全新的游戏体验，地图上还有很多不同的机关设计。

——这么听起来，不光是故事有所不同呢。

樋口：是的。剧情本身的区别很大，而且地图与玩法本身也有巨大的差别。我们希望只玩两者其一的玩家也能对游戏感到满意，如果两部都玩，一定会对其中的差异感到震惊吧。

山上：《白夜》与《暗夜》并不是把一个故事强行分割成两个。虽然两部的序盘是一样的，但序盘以外的内容——整个游戏的5/6都是完全不同的内容。我们做的并不是分割故事，而是通过“究竟要帮哪一方”这个选择题，让每个玩家都获得独属于自己的“if”的故事。

——这到底是什么意思呢?

山上：在《白夜》中，玩家会加入自己出生的故乡；而在《暗夜》中，玩家会帮助养育自己长大的国家。即使是相同的登场角色，加入不同的阵营后，自然会展现截然不同的另一面。一方是同伴，另一方却并非如此，当然不可能发展成相同的故事……这样想想的话，不觉得特别有意思吗?

樋口：两个势力都有充满魅力的角色，到底要选哪一边，这个选择题也是游戏的乐趣之一。

山上：在《觉醒》中，我们以结婚为契机，投入了大量“过去的系列作品中让人无法忘怀的游戏要素”，成为一部集大成的游戏。而制作《觉醒》之后的系列续作时，我想起当年在《FE》初代作品中，阿兰与萨姆森只能选其一的那份为难。我想让玩家去选择到底要帮助哪一方势力。让玩家在拿到游戏之前，就开始思考这个难以抉择的问题。根据现有的公开情报，我究竟该选哪一方？当玩家内心出现这种疑惑时，游戏就已经开始了。我们想打造的，正是这样的作品。

——也就是说，在正式购买之前，游戏就已经开始了。

山上：是的。当我把这个想法告诉樋口先生后，樋口先生也表示赞同，大呼“这很有意思啊！”随后，我在游戏中加入了帮助“自己出生的故乡”还是“养育自己的国家”的选项，更甚者，我还想到了游戏的第三条路线。樋口先生曾笑着问我：“为什么要特地做这种把自己逼入绝境的事呢？”我回答他“哪边都不加入，这种选择不也很有趣嘛！”而且这三条路线，每一条都有一整部《FE》作品的长度。

——这么说来，你们是同时制作了三个新作啊。听上去实在有够呛……

山上：真的很辛苦呢（笑）。《觉醒》发售后沉寂了这么长一段时间，也是因为我们得制作相当于三部作品的内容。

——对了，我还有一个关于数字版的疑问。把前5章的共通部分完成后，就能选择究竟加入哪个势力了吧?

山上：是的。这也是系列首次，实体版与数字版的购买方法有所不同。严格来说，在选择路线后，玩家还得再下载一次。当然了，玩家这时已经购买了游戏，下载是免费的。

樋口：也就是说，几条路线并不是解锁式的。如果玩家还想玩另一个路线，就得专门购入追加的内容，并下载新的部分。

山上：购入实体版的玩家，也可以购买另一条路线的追加内容并下载。

——既然前5章都是相同的内容，那么在某一路线玩到第5章的记录，能够在开始另一条路线时直接使用吗?

山上：可以的。玩到第5章的记录，会另外保存在3DS的机器中。如果玩家买了两条路线的内容，并不需要从头再玩一次。当然了，想要从头玩也是可以的。

——这样的话，根据玩家的选择，登场角色的形象也会有很大的不同呢。

山上：确实如此。不过，就算只玩一条路线，玩家也能够从中获得充分的游戏体验，所以就大胆去选择自己有兴趣的路线吧。在完成这条路线后，如果还想看看另一条路线的故事，请务必要尝试看看。知道某一路线的剧情后，对另一路线的剧情也能有



更深的理解。

——一开始听说这个消息时，感觉就是个很容易以DLC的形式对游戏追加其他内容的企划。可如今听起来，其实更早的想法是出两个不同的实体版吧。

山上： 是的。如果把两条路线的内容统一在一个游戏里，就不得不把价格设定成两个游戏的价格，这么一来，对只想玩其一的玩家来说是有些为难的。

——只玩其一就已足够的玩家想必也有不少。本来我以为只是有些不同的另一条路线罢了，没想到竟然有那么大的差别……

山上： 再怎么说这也是“《FE》系列”啊（笑）。两条路线各自的剧情也都制作了不同的CG动画，这些方面是十分精致的。

——第三条路线没有实体版，只能通过数字购买下载吗?

樋口： 是的，只能作为追加内容购买并下载。

——难度大概在什么程度呢?

樋口： 这很难一概而论呢，简单来说，难度介于《白夜》与《暗夜》之间。三条路线里，最难的还是《暗夜》，玩了《白夜》的玩家再去接触第三路线，肯定也是没问题的。

——《暗夜》的难度如此高，肯定会出现对剧情有兴趣却无从下手的玩家吧。

樋口： 若实在觉得困难，在游戏中途也能调低难度。

山上： 我想再强调一遍，不是非要完成两条路线。就算只玩其一，玩家也能充分感受到本作的乐趣。在通关手上的路线后，如果玩家产生了“还想再玩”的想法，可以去接触另一条路线。无论是哪条路线，故事都完整地画上了句号。

——另外，《白夜》与《暗夜》之间也能邂逅通信吗?

樋口： 可以。只要是《火焰之纹章if》的玩家，就能互相邂逅通信。我们还想到了很多不同的玩法，敬请期待。

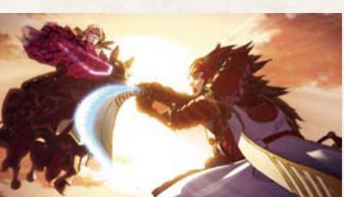
——综合以上的内容，实在是很有意思呢。系列的基本理念并未改变，每一部作品却随着时代变迁，向玩家展现了不同的特色。

山上： 我自己也喜欢更系统地去考虑故事的发展。并不是单纯地购买商品，在购买前，就得认真思考究竟哪一边的主题更有意思，这也会产生一种战略上的乐趣。不管是什么样的游戏，都有“想要玩到更多内容”的玩家，可至今为止，也没有出现解决这种需求的方法。在《觉醒》中，我们第一次加入了DLC内容，虽然大受好评，但还是有许多受限的地方。这次，我们期望能够在偏向剧情的层面上，解决那些“想要玩到更多内容”的玩家内心的需求与渴望。

——最后请向满心期待《火焰之纹章if》发售的读者们说些什么吧。

樋口： 过去的“《FE》系列”作品一直是以“高难度战略游戏”为方向制作的，自《觉醒》开始，才开始注重“尽可能扩大玩家群体”这方面，并进行了改变。在本次的新作中，我们加入了许多新的要素与玩法，让作品带有一定难度的同时，也能让各类玩家都能享受游戏乐趣。敬请期待。

山上： 如果是首次接触《FE》的玩家，请不要太在意战略的部分，当成一部“可以参与其中的动画”来享受就好。精致的动画会变成引人入胜的剧情，让喜欢动画的玩家毫无隔阂地融入到这个世界中。当然了，不仅仅只是观看，玩家还能参与到故事之中。回合制战略RPG完全可以按照自己的喜好，在一番深思熟虑后再推进游戏。是一种新手玩家也能轻松上手的类型。认为游戏太难，望而却步的的玩家，在实际接触过游戏后，想必也能从中发现意料之外的友好设计。如果对世界观与故事有兴趣的话，请不要惧怕，大胆尝试看看吧。







结语

至此，我们回顾了“《FE》系列”的历史，也了解了在开发人员心中，S·RPG的魅力究竟是什么，他们又是如何倾尽心力去制作这个系列的。在明白制作人员的想法后重拾这个系列，说不定还能从游戏中找到不同的感悟。系列最新作《火焰之纹章if》，有《白夜王国》、《暗夜王国》以及第三路线。并且，每一条路线的剧情都有一部《觉醒》的长度。最后究竟是选择哪方势力的玩家更多呢？在三个故事呈现之时，玩家间又将会有什么样的交流？成功把战略与RPG融为一体的“《FE》系列”，在其诞生的第25个纪念周年做出了全新的挑战。玩家能否接受这样的模式？新作的评价又会如何？就让我们拭目以待《火纹if》的发售吧！

栏目主持：虫无兮　文 纸鸢

便携领域



2014年以来，三星在手机业务上遭遇前所未有的危机，众多手机厂商中除了向来顺风顺水的苹果，似乎就只剩下把价格压到“人人都有智能机用”的中国厂商们混得风生水起。不过和三星同样来自韩国的电子厂商LG并不愿意让手机世界变得如此单调，自从G2大获好评以来，G系列便成为了其旗下最受关注的手机，虽然去年的G3毁誉参半，但是很多差异化的硬件设计还是让人对G4充满了期待，下面就先来看看4月底发布的这款LG新旗舰手机吧。

情报室

LG发布全新旗舰手机LG G4



LG的2015年度旗舰手机G4在4月28日晚间正式于全球同步发布。在外观上，G4依旧延续G3的整体工业设计，配备了5.5英寸2K IPS显示屏，并且使用了Quantum Dot（量子点）显示技术，官方宣传其不仅显示效果更好而且更省电。G4搭载高通骁龙808处理器和3G运行内存，内置32GB存储空间及3000mAh可拆卸电池，拥有多彩后壳，运行基于Android 5.1研发的LG UX 4.0操作系统。在摄像头方面则配备了800万像素的前置摄像头和1600万像素的主摄像头，支持光学防抖和激光自动对焦系统。4月29日在韩国首发上市，随后陆续登陆大约180个国际运营商。

主打拍照



G4是一款主打拍照的年度旗舰手机，不仅延续了在G3上推出的激光自动对焦技术，以及将摄像头像素从1300万提升至1600万，在更为关键的感光元器件大小上，G4的感光元器件达到了1/2.6英寸，比G3的大出40%。为了获取更为充足的进光量和更好的景深效果，LG在G4上采用了F1.8的大光圈。同时采用的还有最新的3轴OIS2.0光学防抖技术，提高了图形稳定性和夜拍效果。G4的最快对焦速度可以达到0.276S，能够获得更快速的对焦体验，对稍纵即逝的景物及时进行抓拍。为了增强拍照的专业性和更多的创作可玩性，LG在G4上搭载了更专业的手动模式，并且支持长达30s的长曝光和RAW格式的输出。

很显然，这一切都是奔着拍照旗舰去的，而为了彰显与宣传LG G4的拍照实力，LG官方动作频频，LG中国官方微博上甚至贴出了“看单反如何被手机超越”的宣传视频。视频中LG邀请了风景、旅行及人文摄影师Colby Brown使用LG G4进行景物拍摄，为其拍照能力

进行宣传，从公布的拍照样张来看，G4的拍照能力的确表现非凡。但作为“别人家的手机”，其具体表现到底如何，能否碾压市面上的国产手机，做到一枝独秀，技压群雄，还是待上市后经过测评才能见分晓。

屏幕优势技术的加持



作为全球屏幕顶级供应商之一的LG，在屏幕技术上造诣非凡，其出产的屏幕不仅被苹果和诸多国产厂商在旗舰产品上使用，而且LG在超高分辨率和曲面屏幕上均处于领先水准。此次，LG将自家占据的屏幕优势运用到了G4身上，并且为G4这块新的2K屏加入了Quantum Dot显示技术，使得LG G4具备更好的显示效果也更为省电。作为超高分辨率屏幕技术的领先厂商，LG在2K屏幕上具备了诸多优势。这种优势，在去年年度旗舰G3的屏幕上就已经展现。而LG今年将最新的2K显示屏用在年度旗舰G4身上，利用G4代言的意味尤为明显。其实际表现，值得期待。

个性化



在手机高度同质化且陷入创新瓶颈的今天，如何为消费者提供更为个性化的选择，让自己的产品脱颖而出，是厂商们需要面对的问题。在Moto X带来的灵感之后，许多厂商都瞄准了手机后壳的个性化定制服务。此次，LG也不例外地开启了此项服务，在可拆卸后壳上玩多彩选择的花样，为消费者提供了六种皮革、三种塑料后壳以供选择，以满足消费者对手机产品个性化的需求。

完稿前，LG G4在中国内地的售价已经曝光，即将在6月开售的这款新旗舰售价3999元人民币，比起其他国外厂商的旗舰在国内普遍5000元左右的首发价格来说要厚道不少。

国外众筹新产品——Ardubboy

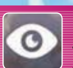


前几年就有日本媒体针对便携游戏的用户进行过调查，结果发现大部分人在特定周期内只玩一至两款游戏，因为当你同时玩三个游戏，会被迫分散注意力，让人无所适从。

所以在国外的众筹网站上出现了一款返朴归真的产品，希望让游戏回到最初的样子，它就是Arduboy，采用了Aruino开源平台和类似Gameboy的界面。这个卡片大小的游戏机厚度为5毫米，采用了透明前盖和金属背板，1.3寸黑白显示屏和像素画面，还有经典的四向+AB键位设置。 经典的造型少不了经典的作品，《打砖块》和《超级马里奥》都将登陆该机器。

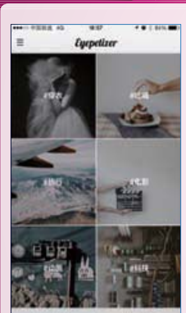
Arduino平台让Arduboy具备了二次开发的可能性。通过一根Android手机通用数据线，用户可以用开发者工具自行给Arduboy编程，无论是装上新的游戏，还是把它变成无人机的遥控器都没问题。另外，项目的发起人Kevin Bates还承诺给5位幸运的支持者定制特别游戏以及激光雕刻的背板。

开眼



Android/iOS

类型：新闻　价格：免费



5分钟的时间对于忙碌的现代人真可谓转瞬即逝，在这样短暂的空余时间里你都会做什么？刷一下朋友圈还是玩一把小游戏？如果觉得这样做有点浪费的话，也许这款《开眼》可以帮你有效利用这段时间，阅读一个有趣的小故事，或者是体验一段前所未有的冒险。

《开眼》便是这样一个打发时间的短视频精选类应用，其设计简单至极，交互界面也算友好。在“每日精选”里，会有编辑每天精选的5个视频，每个长度都在3到5分钟之间，画质高清，内容精彩。视频的内容覆盖了衣食住行，能够带给用户一个全新的世界。配以简短的文字介绍，让你不仅能欣赏，还能快速地明白视频传达的信息。除了“每日精选”之外，“往期分类”栏目中也有分门别类的过往视频可以收看，当然如果看到十分有趣的视频想要和朋友分享也可以进行收藏。

Quest



iOS

类型：效率　价格：12元



智能手机自诞生开始，除了通话短信之外，还被赋予了“私人助理”的身分，像是“备忘录”这样的功能从Nokia称雄的时代便在智能手机上频频出现。然而这种功能真正的使用率却非常低，至少纸鸢自己就没有用过，身边的人也都几乎使用纯脑力记忆。总结起来，还是应用本身做得不好。为什么游戏人人都爱玩，因为好玩而且有长期吸引力。

打怪升级是众多厂商采用的一类吸引玩家长期进行游戏的方式，于是这款《Quest》便引入打怪升级的概念到“备忘录”中。借助《Quest》，用户可以将自己需要完成的事项、日程统统输入应用中，每一个待办事项都是一个等待用户挑战的怪物。用户接收应用的提醒并完成对应的事项后，便可以将怪物击败并且获得经验，经验值可以用来提升用户在Quest中的角色等级，还可以为其更换装备、形象等。总而言之是一款拥有巧思的作品，但遗憾的是目前只有iOS版，而且12元的售价可能也会成为其普及的阻碍。

晴空



iOS

类型：天气　价格：免费



天气质量类应用在便携设备上早已不是什么新鲜玩意儿了，除非较早占领市场，否则想要脱颖而出就必须做出一些自己的花样来，这款《晴空》便是如此。比起同类应用，这款新出现的空气质量应用的界面风格简约、扁平，和如今的iOS8系统一脉相承。在应用的主界面中，和简约的界面形成鲜明对比的是准确高效的数据。除了传统的显示当前城市的空气质量以及外出时的穿衣、运动建议之外，在《晴空》里还可以查看空气质量监测站的具体数据，毕竟稍微大一点的城市，不同区域之间的空气质量差距还是蛮大的，所以借助个别站点的数据，用户可以详实地掌握自己所在之处更为准确的数据。

微弹幕Lite



Android

类型：消息 价格：免费



弹幕视频本产自邻国日本，近几年在国内却发展蓬勃，除了著名的A站、B站等ACG向的网站之外，就连传统的视频网站和电影中也逐渐开始接受并使用“弹幕”这种可以为视频增加看点的玩意儿了。而这款《微弹幕Lite》的作者更是脑洞大开，把“弹幕”引入到了手机消息的推送上。

应用的界面简单至极，只有开启和关闭两个选项，除了首次使用时需要进入设置开启读取弹幕的操作之外，用户此后便不需要再去关心这个应用，所有的推送消息都会以弹幕的形式呈现在手机界面上，从右至左滑屏而过，效果和弹幕视频网站一模一样，只不过弹幕的颜色是随机的。想让自己的手机更加个性化地推送信息的话，就不妨试试这款《微弹幕Lite》吧，不过因为系统的限制，目前应用只有Android版。

无聊



Android

类型：新闻 价格：免费

将国内捕鲸认定为是科研行为。但很多人，其中包括联合国国际法院，澳大利亚政府以及海洋保护组织 Sea Shepherd 的义务警员都表示对日本政府的包庇并不买账。

为了对联合国裁决作出回应以及表明本国捕鲸目的之单纯，日本降低了本年的捕鲸限额，同时主动承诺将停止捕杀座头鲸和数量逐渐减少的长须鲸鱼。

但问题是，新公布的限额仍然高于日本在过去几年中所捕杀的鲸鱼数量。根据国际捕鲸委员会(International Whaling Commission)的数据，去年日本在南极地区捕杀了 252 头小须鲸

换

《无聊》并不无聊，它是一款让你瞬间不再无聊的应用。打开《无聊》，迎接用户的可能是一个有趣的视频，也可能是一则好玩的段子，还可能是一张大跌眼镜的图片，甚至可能是一条刚刚发生的新闻。只要是如今网络上比较流行的解闷内容，都可能出现在你的手机中，至于到底出现的是视频还是图片，那就完全是随机的了，应用要给用户的就是类似“打开之前永远不知道下一颗巧克力是什么口味”的感觉。如果实在对随机打开的这条内容不感兴趣怎么办？设计者当然考虑到了这一点，遇到这种情况时，用户只要点击画面下方大大的“换”字图标，系统便会自动更换一条内容呈现给用户——当然了，仍然是随机的……不得不说，在任何类别的应用都变成红海市场的如今，就算打发时间的新闻聚合类应用也需要巧思在其中，《无聊》做得还不错。

轻易·回味



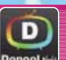
iOS

类型：相册 价格：免费



相机功能已经成为衡量一台手机好坏的重要标准，然而在使用了一段时间后，手机里自带的相册会变得乱七八糟，整理起来也常常让人觉得无从下手。这时候就需要用到这款《轻易·回味》了，它可以帮用户制作出一个属于自己的精选相册。进入应用后，点击“添加”从手机默认相册中选择想要制作成相册的照片。系统会显示照片的拍摄时间，用户也可以自定义时间，就会显示这张照片从拍摄完毕后经过了多少时间，还可以把时间调到未来，那么照片就会变成一张具备倒计时功能的图了。之后可以继续往相册里添加照片，或者给相册起一个名字，还可以给每张照片写一段简单的描述。如此做出的相册虽然要花费一些时间和精力，但是更能留住拍照时的一些回忆。应用目前只有iOS版，免费提供下载。

手机电视



Android/iOS

类型：视频　价格：免费



其实早在PC时代，电视机的收看时间已经受到了严重影响，更不用说如今手机和平板电脑对使用者时间的抢占已经让电视变得不那么重要了。不过电视节目仍然有其无可替代的价值。而这款《手机电视》可以完美地解决一个问题—让用户在手机上看电视。应用集成了央视的各个频道和几乎所有国内的卫视频道，而且全部是以直播的形式呈现出来。除此之外还有一些非常小众的地方台也可以收看。在应用中，直接点击相关频道便可以收看到直播中的电视节目，播放时在界面左侧上下滑动可以调节亮度，右侧上下滑动则是调节音量。Wi-Fi下播放没有任何卡顿，惟一的美中不足就是播放前会有广告，不过电视都让你免费看了，相信一点小广告还是可以忍耐的，应用提供iOS和Android双版本，使用平板电脑观看效果更佳。

Snap Me Up



Android

类型：闹钟　价格：免费



“混搭”这个词非常危险，因为一个不小心就可能让“创意”变成“笑柄”，所以当智能手机两个重要的功能——闹钟和自拍混搭在一起的话有没有搞头呢？答案是有的，《Snap Me Up》就是这么一款应用。应用最大的特色是当闹钟叫用户起床的时候，按掉它是没有用处的，必须用它拍一张照片才能关掉闹钟，等用户自拍完之后，再怎么疲倦的瞌睡虫恐怕也清醒了吧，毕竟自拍时任何人都希望“精神满满”的。在应用中点击界面右上方的胶卷，还可以看到自己每天起床后的尊容，在设置选项中则可以选择默认使用前置还是后置摄像头拍照，当然也能选择不同的铃声来叫醒自己。如果只是小睡一会儿的话，可以从拍照模式调整回正常模式，使用起来就和普通闹钟没有什么区别了。这款应用目前只有Android版，免费提供下载。

App Chat



Android

类型：聊天　价格：免费



《App Chat》是一款非常另类的应用，顾名思义就是“App聊天”，那它到底怎么用呢？进入该应用，可以看到自己手机中安装的所有App的列表，这些App每一个都是一个“聊天室”。在所有安装了《App Chat》的手机上，如果有人安装了和你一样的app的话，你就可以在对应的“聊天室”里和其他使用同款App的用户进行实时聊天了，聊天的内容会以留言板的形式被保留下来，所有进入该聊天室的用户都可以看到之前的对话。对于普通用户来说，这款《App Chat》其实并没有太大的意义，但是其脑洞大开的创意还是值得点赞的。

游戏坊

注：本栏目介绍的游戏均已配信。

本体免费（含课金要素） Android





口袋妖怪音乐图鉴

ポケモン音乐图鉴

■ Nintendo ■ 日版 ■ ETC

口袋玩家们还记得自己当年第一次玩《口袋》时所听到的BGM吗？下载了这款App后，就可以体验原汁原味的《口袋》BGM啦！该App每天会提供3首BGM免费试听，可以循环播放。要是喜欢某首曲子的话，还可以花费120日元（含税）买下，购买后就可以随意欣赏了。在欣赏某个系列的BGM时，还可以点击屏幕中的效果音按钮，在BGM中加入同系列的效果音！





App还支持自定义混音、分类收听、随机播放和重复播放的功能。比如“道路的BGM”或“战斗的BGM”这类音乐就能在分类收听内搜索到，分类下的音乐也能直接购买，每首240日元（含税）。目前这里收录了《口袋妖怪红·绿》、《口袋妖怪 火红·叶绿》、《口袋妖怪 心金·魂银》中冒险前半段的曲子，日后会追加更新其他系列的曲子，喜欢《口袋》系列BGM又没有购买OST的玩家可不要错过了。

本体免费（含课金要素） Android/iOS



索斯机械兽 物质猎人

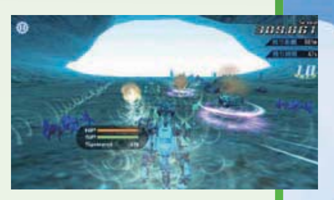
ZOIDS Material Hunters

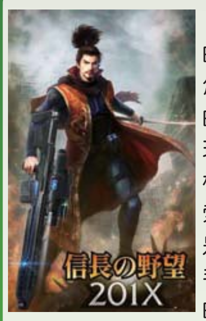
■ Broadmedia ■ 日版 ■ ACT

本作是通过简单的触摸操作控制索斯兽打倒敌人的爽快动作游戏。游戏分为普通关卡和BOSS关卡，普通关卡中索斯兽会不断前进，玩家可以通过触摸操作控制索斯兽进行水平移动以及加减速并进行自动锁定攻击，务求在限制时间内打倒更多的敌人并完成任务。BOSS战关卡则是绕着BOSS跑圈，通过触摸操作进行回避以及攻击。完成任务后可以提升机体等级，随着等级的提升，将会开放更多的任务供玩家挑战。通过完成不同任务可以收集各种物质对索斯兽进行强化，或者以抽蛋的方式获得新型的索斯兽。而对索斯兽进行武装强化或者改造的时候不但索斯兽的攻防等数值会变化，颜色和武器装备外观也会发生改变，可以培养出玩家自己独有的索斯兽，有着如同组装模型一样的乐趣。此外本作还有原创的“德兹熊猫”、“白虎”等索斯兽登场！



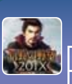








Android/iOS



信长之野望201X

信長の野望 201X

■ Koei Tecmo Games ■ 日版 ■ RPG

如果日本战国时代的英雄豪杰来到现代会怎样？本作就是以这样的理念开发出的作品。玩家扮演“特地解放机构”的特工，需协助这些穿越到现代的战国武将在“魔境”中进行探索，与幽鬼展开战斗，最终支配日本全国的魔境。武将手中的武器不是传统的刀枪剑戟，而是尽皆换成了高科技热兵器。除了标题界面上手持狙击枪的织田信长充满了违和感外，游戏类型也不再是系列以往的SLG，而是改为了RPG。战国武将有武艺者、战术家、药师和射击手4种基础职业之分，不同职业擅长的作战方式有所差异。在战斗中5人小队可以在3×3的范围内自由组成阵型。九宫格内出现红色的印记代表伤害，在上面的武将会受到物理或属性攻击；蓝色的印记则代表技能，将武将拖动到上面能发动各自的特技。当我方任意三名武将在横、纵、斜上排成一列时，可以发动阵型效果，获得提升50%攻击力、防御力或麻痹几率的增益效果。而当武将的装填槽随着回合的进行积蓄到100%后，还能用火箭筒等现代武器发动强力的攻击。









本体免费（含课金要素）

Android/iOS

料理妈妈 来做料理吧！

クッキングママ おりょうりしましょ!

■ Office Create ■ 日版 ■ SLG

“《料理妈妈》系列”是将料理过程中“切”、“烧”等必不可少的料理步骤，捕捉其特征后用迷你游戏的方式表现出来的模拟料理类游戏。通过简单的操作就能推进步骤，最终完成一道美味的料理。而就算途中操作失误，游戏里的“妈妈”也会代替玩家完成料理。操作方式也有箭头等图标进行浅显易懂的指导，因此无论是大人还是孩子都能乐在其中。该系列也是世界范围内知名度最高的模拟料理类作品。

手机版的新作依然继承系列一直以来的特征，而且结合智能手机或平板电脑的触屏操作，能够更加轻松地完成料理。而且游戏中不止能够制作单独的菜品，还能将两种不同的料理结合起来，制作出新类型的料理。另外每天完成“爸爸”给出的任务，还能额外获得游戏内的道具。手机版采用免费游戏的形式，可以免费体验到游戏内的所有模式。课金道具为追加料理菜单组，内容为课金独有6种类+游戏推进后解锁2种类。另外难得的是，本作还内置中文语言包，国内玩家不用担心语言障碍哦。













六月印象
——追忆那些逝去的青春

六月时值春末夏初，天气逐渐暖和起来，正是万物开始茁壮成长之时。在罗马神话中，古罗马人十分崇敬司管生育和保护妇女的众神之王裘诺，便把六月奉献给她，以她的名字——拉丁文Junius来命名六月，六月的英文June便由这位女神的名字演变而来。而对于经历过学生时代的游戏玩家来说，六月则有着数不尽的回忆。下面就让我们来悉数回忆一下与六月相关的美好或伤感的事件吧。

文 阿鲁 美编 香山

专属于小朋友的节日——儿童节

儿童节的由来

国际儿童节的设立，和发生在二战期间的利迪策惨案有关。1942年6月10日，德国法西斯枪杀了捷克利迪策村16岁以上的男性公民140余人和全部婴儿，并把妇女和90名儿童押往集中营。为了悼念利迪策惨案和全世界所有在战争中死难的儿童，反对虐杀和毒害儿童、以及保障儿童权利，国际民主妇女联合会在1949年11月于莫斯科举行理事会议，各国代表愤怒地揭露了法西斯分子和各国反动派残杀、毒害儿童的罪行。为了保障世界各国儿童的生存权、保健权和受教育权，为了改善儿童的生活，会议决定将每年的6月1日定为国际儿童节。当时的很多国家、特别是社会主义国家表示赞同。而我国的儿童节最早定为每年的4月4日，是1931年根据中华慈幼协会的建议设立的。1949年12月，中央人民政府政务院发出通令，废除旧的儿童节，将6月1日定为我国的儿童节，与国际儿童节统一起来。

我国儿童节的娱乐活动





▲无论过去还是现在，都能在儿童节看到文艺演出的身影。

但凡遇到节日，搞搞文艺演出是校领导们最爱做的事，尤其是在心智还不健全的幼儿园阶段，基本上老师说什么孩子们都会积极响应。虽说现在想起来会觉得难得放一天假还要出去演出有点可惜，但对于荣誉感强烈的小朋友来说，能代表学校、代表班级登台表演，那可是莫大的光荣。

等到上小学时，儿童节才算是真正有了过节的气氛，我那个年代的小孩子，在过节时最常去的地方应该是游园会。当时的游园会一般来说会选个比较宽阔的地方（例如球场）划分出若干个区域，每个区域对应一个娱乐项目，其中的代表有套圈、吹蜡烛、蒙眼贴鼻子、钓鱼、夹黄豆、滚铁环等游戏。这些游戏的玩法都非常简单，除了套圈这种一毛钱一个圈圈，套中什么就拿什么的高端游戏外，其他游戏大多数都会提供奖品，虽然大多也就是一颗糖、一把扇子、一个小玩具这类不起眼的东西，但对于拿到奖品的小朋友来说却是能够持续一整天的快乐。

随着时代的发展，传统游园会渐渐淡



▲蒙眼贴鼻子的变种——蒙眼画鼻子。



▲游园会游戏之水中吹球，虽然当年没玩过这游戏，但能感觉得出很有难度。



▲夹黄豆的进化版——夹玻璃球，想要将表面更加光滑的玻璃球夹起来可不容易。

阿鲁：咱们的儿童节可真是来之不易啊，为了不辜负捷克利迪策村的人民，一定要在这一天“玩个痛”！

出了小朋友们的视线，更具观赏性质的游园会、嘉年华等活动逐渐出现，小朋友们可以在类似主题公园的地方尽情玩耍、观看表演。而在如今这个信息时代，一个手机或一个PAD也许就能占据小朋友一整天的时间，儿童节对于他们来说也许仅仅只是多出的一天假期而已。




◀射箭、套圈、钓鱼……看到这些有没有唤起大龄朋友们当年的美好回忆？

儿童节的年限

关于儿童节到底该过到几岁这个问题，网上涌现出了多种说法。有人给出了12岁这个数字，理由为小学毕业，这部分人认为小学和中学是一个大的跨越，孩子们的心智开始逐渐成熟，脱离儿童阶段，因此不应该再过儿童节；也有人给出18岁这个数字，他们觉得在我国年满18周岁的人为成年公民，未满18周岁的人为未成年公民。未达成年年龄的人称为未成年人，因此他们都应该享受儿童节的待遇。其实以上两种说法均为错误答案，我国《全国年节及纪念日放假办法》中明确规定，在儿童节这一天，不满14周岁的少年儿童放假一天。不知道正在阅读本文的朋友，你们有没有多过或者少过几个儿童节呢。

国外的“儿童节”

虽然6月1日是国际儿童节，但依旧有不少国家并没有把这一天当做他们国家的儿童节。当然这并不代表这些国家不重视儿童，只是他们国家的儿童节另有他日。

日本

▲日本动漫和影视作品中常见的鲤鱼旗，是儿童节的象征。

日本是世界上每年庆祝儿童节最多的国家。首先是5月5日的男孩节，这一天是日本的法定儿童节，有孩子的家庭用竹竿挂起鲤鱼旗，有几个孩子就挂几条。日本人认为鲤鱼是好运的象征，为了祈祷上天照看好自己的孩子，所以立起鲤鱼旗以引起上天的注意。

与男孩节相对应的，是3月3日的女儿节，这个节日又被称为“雏祭”，是日本民间五大节日之一，同时也是日本女孩子的节日。女儿节当天不是国定假日，但家中的成员大都尽量聚在一起祝福女孩子健康平安地长大成人。甚至有的父母还会特别请假，带小朋友去海边或是郊外走走。家中有女儿者均于当天摆放雏人偶，供奉菱形粘糕、桃花，以示祝贺并祈求女儿幸福。在这天，女孩多穿着和服，邀集玩

▶节日当天要摆放雏人偶，非常漂亮。

伴，在人偶坛前食糕饼、饮白色甜米酒，谈笑嬉戏。不过这一天是日本所有女孩的节日，年龄较大的女孩也能参与到节日之中，并不算真正意义上的儿童节。

最后，在日本还有一个并非正式节日，但是却保留下来的传统——七五三节。每逢11月15日，家有7岁女孩或5岁男孩或3岁的小孩（不分男女）的家庭，家长就会让他们穿上和服去参拜神社，让神灵保佑孩子健康成长。这一天，孩子们都要吃“红豆饭”和“千岁糖”。



▲千岁糖是“七五三”节必不可少的吉祥食物，细长的千岁糖长约30cm，有韧性，可以拉长，因此有着延年益寿的含义。





▲《幸运星》也出过女儿节主题的小人偶。

韩国

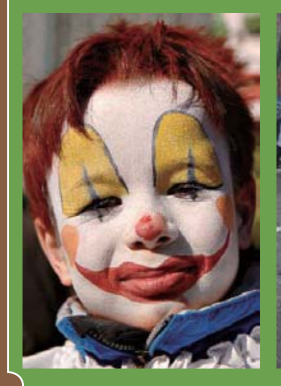
韩国的儿童节跟日本一样，定在5月5日，是韩国的公众假日，它由曾经的“男孩节”演变而来。韩国的儿童节并不是仅注重于保护儿童的利益，而是将重心放在了儿童的需求和发展上，让孩子们在玩耍中体验到科技、艺术以及生活的乐趣，并通过各种活动激发孩子对祖国和民族的热爱。在节日当天，父母都会陪同孩子前往各大游乐园、儿童乐园玩耍，国家领导对孩子们的节日也非常重视，韩国总统李明博就曾在儿童节陪同孩子们一同参观、体验，并和他们一起搭乘了总统专机，这样看来韩国的小朋友们还是很幸福的嘛。



▲韩国第一任女总统朴槿惠与儿童亲切见面，并与小朋友一同玩耍。

哥伦比亚

这个国家的儿童节定于7月4日，在这一天，孩子们会带上各式面具，扮成小丑的模样在街头开心地玩耍，全国的学校也会在这一天举办各种庆祝活动，炒热节日的气氛。





◀奇装异服的小孩子在这一天肯定过得非常开心。

瑞典

瑞典也把儿童节进行了细分。每年的8月7日为男孩节，也被称为"龙虾节"，意为让男孩子学习龙虾的勇敢精神。在这一天，男孩子们会打扮成龙虾的模样，表演一些可爱的节目。女孩节则定在每年的12月13日，传说专门保护女孩的女神名为露西娅，因此这个节日也被称作"露西娅女神节"。每到这一天，女孩子们都要打扮成女神的模样去做好事，帮助其他孩子。







▲好多幼女女神，生活在这个国度的人一定幸福死了（坏笑）。

西班牙

西班牙将儿童节定在1月5日，传说很久以前，东方的黑脸国王、黄脸国王和白脸国王来到西班牙，给这里的人们带来了幸福的和快乐。并且他们会在1月5日给小朋友送礼物，于是儿童节也就顺理成章地定在了这一天。在1月5日傍晚、6日早晨，西班牙各地都有花车游行，花车上的"三个国王"会撒出糖果慰问儿童。当花车到达市政府门口时，凡是能坐在国王腿上的孩子都能得到精美的礼物，并且得到礼物的孩子要向国王保证会好好学习。



▲西班牙的儿童节，街道挤满了人，小朋友能从三位国王手中拿到礼物。

白菜：怎么有圣诞老人的感觉？

新加坡

新加坡的儿童节原定于10月1日，2011年之后改为十月的第一个星期五。新加坡是一个高福利国家，儿童节当天不但会给小朋友放假，有小孩的家长也会获假一天，理由是如果家长在这一天上班，小朋友放假了也没人陪伴（简直太人性化了）。于是，这就便宜了那些喜欢旅游的年轻家长，不少人都会在这一天全家出游，亲子同乐。



◀父母带着小朋友一起玩，才是儿童节的真谛。

活跃在ACG领域的孩子们

既然说到了儿童节，那么作为一本为游戏玩家服务的刊物，自然就不得不提到那些活跃在ACG领域的“小盆宇”，其中不少熊孩子都陪伴着我们走过了十数载，为大家带来了不少欢笑与泪水。

野比大雄

“哆啦A梦，胖虎又欺负我了，快帮帮我！”“哆啦A梦，作业做不完了，快帮帮我！”“可恶，小夫那家伙又欺负人，哆啦A梦快帮帮我！”……每当这个时候，哆啦A梦就会从它的四维空间口袋里拿出各种来自未来的道具，承载着儿时梦想的美好回忆一瞬间占据了整个大脑，竹蜻蜓、任意门、如果电话亭，那些神奇的道具你还记得多少呢?

作为整部作品核心人物的哆啦A梦，是承载着70、80甚至90后孩子们梦想的重要角色，然而它并不是本篇主题的要讨论的对象，这次我们要说的是运动和念书都不擅长，学习成绩差到平均每5次考试就有一次是零分，时常遭到同学的欺负，运气差到经常遇到各种灾难，甚至连猜拳都经常会输，其玄孙因担心他的表现会影响到后代的发展，特地将哆啦A梦从未来的22世纪送回到19世纪帮他度过难关的野比大雄。

作为集诸多缺点和弱点为一身的大雄，虽然经常被当做嘲笑的对象，但这样



▲3D电影《哆啦A梦 伴我同行》正在热映，想找回往日的感动可前往影院一看。

阿鲁：其实不管玩什么，在儿童节这一天有父母的陪伴才是最重要的，哪怕只是出门逛逛超市，跟家人一起做做家务。时隔多年再回想起来，你会发现……还是打游戏好玩（笑）。

的角色却很容易引起小朋友这个弱势群体的共鸣，“我的成绩也很差，我也经常被同学欺负，我也好想和静香一样的女孩子结婚，要是我身边也有一个哆啦A梦该多好”这样的想法是否也曾经出现在大家的脑海中呢？动画中的大雄虽然集笨、衰、懒为一体，一遇到困难就想着找哆啦A梦帮忙，但到最后一般都会引起不好的结果，于是该完成的作业还是得自己熬夜去写，这也从侧面传达出科技只是手段，借助外力并不能搞定所有事情，最终还得靠自己这一理念。

野原新之助

“大象，大象，你的鼻子怎么那么长……”看到这个贱贱的歌词，大家脑海中是不是已经出现了一个大眼睛、粗眉毛，人小鬼大，整天说出一些颠覆人常识的话的熊孩子呢。作为一个年仅5岁的小孩子，小新有着早熟的内心、自以为是的性格以及超强的行动力，以儿童的纯真眼光略带调侃地看待世界是作者赋予小新最大的魅力，这也是这个小鬼头会受到小朋友和大人喜欢的原因。

之所以会创造出小新这个形象，作者臼井仪人表示是因为他在观察小孩子的时候，发现他们的想法天马行空、非常独特，并且所有小孩都有乖巧和调皮这两面性，作者想将这样的内容反映在自己的作品里，于是小新就这样诞生了。同时他也承认，小新的一部分性格是他的翻版。遗憾的是，臼井仪人先生在2009年9月11日外出爬山后就再也没有回家。

小新是一个极度活泼的小孩子，很喜欢模仿，并且喜欢和漂亮的大姐姐搭讪，爱看泳装美女写真集，爱玩妈妈的内衣以及跳屁股舞、大象舞，这些早熟、好色的表现让《蜡笔小新》这部作品成为了家长眼中的“少儿不宜”类影片，然而身为家长的他们却往往会一边看着这部动画一边开怀大笑。本人认为这部片子其实非常适合一家人一起看，影片中有着不少正面和积极向上的东西，在观影欢笑的同时可以对子女指出片中的低俗之处，并进行正确的教育，让他们从中学到有用的东西，例如友情、勇气、担当。当然，如果碰巧你家孩子本来就非常活泼，为了你接下来几年的安宁生活，那还是让他远离这部动画吧。



▲虽然原作者臼井仪人已经去了另一个世界，但《蜡笔小新》还会继续创作下去，小新还会继续陪伴着大家。

江户川柯南

“身体虽然变小，但是头脑依然灵活，无所不知的名侦探。真相只有一个！”一句帅气的台词背后，是伴随着老一辈玩家延续至今的情怀以及……剧集。没错，这个人就是陪伴了我们700多集的名侦探，如今依旧厮混在小学一年级的死神小学生——江户川柯南。

说到《名侦探柯南》，这算是本人第一次接触到的侦探类动漫作品，通俗易懂的推理配合某博士的高科技道具和火爆的打斗场面，让当年苦读的我每天放学都第一时间跑回家守在电视旁等待着动画的开演。虽然柯南的本体是被犯罪分子灌药导致身体变小的高中侦探工藤新一，但经过几百集动画的洗礼，柯南的小学生形象

已经深入人心，沉着冷静、故意装傻、小大人气质等印象已经深深地刻在了我们这辈人的脑海里。柯南在现实中的人气可谓不低，在《Newtype》杂志的“最受欢迎男性动画角色”投票中，柯南分别于2001及2010年获得第四名和第十名；在《Animage》从1998年开始举行的“Anime Grand Prix”票选活动中，柯南曾为第十大受欢迎的男性动画人物；在ebooksjapan.jp所举行的网络投票中，柯南为第三受欢迎的角色。虽然身体变小，但他热血、坚强、冷静，重视的人遇到危险时奋不顾身的鲁莽，都深深地吸引着荧幕前的观众。当然，大家还是不要奢望这个成熟的小朋友来到自己身边，否则，下一起凶杀案的尸体扮演者也许就是你（笑）。



▲《名侦探柯南》的剧场版依旧每年都在更新，不知道国内啥时候才能看到最新的剧场版《业火的向日葵》。

新时代的小大人

接下来要提到的是前几年热播的番剧中的小孩子角色，也是本人非常喜欢的几位主人公。首先是《花丸幼稚园》里的杏、小梅和柊三位幼儿园樱班的学生，出生在美国的杏有着率直的性格，每天都致力于接近并向班级负责老师土田安保表达爱意；柊则是有着和年龄不相符的丰富知识的智囊型角色，经常为杏和小梅出谋划策；小梅是一个超可爱且害羞的女孩子，基本作用是卖萌和治愈心灵。虽然这部片子中的小孩子也都有着较为成熟的思维和举动，但与《蜡笔小新》这种借助小孩子来表达成人思想的作品有所不同，在《花丸幼稚园》中，作者更多地是以小朋友最天真纯朴的角度去看世界，让看官深切感受到小孩子的可爱、顽皮和纯情的一面。

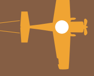
▲夏日的泳池，杏感受到了莫大的威胁！

不过在另一部以小学生为题材的动画《超元气三姐妹》里，一切的纯情都荡然无存，由于主人公一行正处于即将小学毕业的6年级，正值青春期发育的特殊时间段，因此整部剧里充满了低俗气息和敏感词汇，各种恶搞桥段层出不穷。丸井家三胞胎姐妹的长相和性格都有着巨大的差异，大姐三叶是个性格超S的傲娇女，对


▲更多选择更多欢笑尽在《超元气三姐妹》。

吃非常执着，然而又因为体重的原因不得不控制自己的食欲。艺术天分和运动细胞很烂，经常幻想整人，但最终被捉弄的其实是自己；二姐双叶是个直爽的运动型笨蛋，性格和善、天真活泼，非常执着于女性胸部，制作出或画出来的胸部成品完美到超越艺术家的水准，甚至还带点色情感；小妹一叶性格阴暗，处事冷静，但由于不坦率，经常造成误会。对H杂志由衷热爱，常常把H杂志带到学校去看。很喜欢矢部老师在班上养的一只名为“乳头”的黄金鼠，抑郁时会躲到矢部老师的桌下。看到性格如此怪异的三胞胎姐妹后，你是否也开始对这部作品感到好奇了呢?

小编们的儿童节回忆




乌冬

小时候，儿童节一般就是文艺汇演和放假两个部分。文艺汇演时自己常年都是在台下当观众，顶多也就是参与全班合唱，所以基本没留下什么印象，而接下来的放假才是重点。不像现在小学生那么多补习班、兴趣班，自己当年的六一放假都是可以名正言顺地玩的，什么翻贴画、弹玻璃球、捉迷藏等，一玩就是一整天。如果六一正好是平日的话，还可以叫上三两好友上自己家玩FC，因为平时家里规定只有寒暑假才能玩FC，上学时间是不让玩的，所以像六一这种自己放假父母上班的日子就是最好的偷玩时机，和朋友双打《魂斗罗》、一人一条命玩《马里奥》、对打《街霸》等，当然这些都得在父母下班前半小时结束，然后送走朋友，收拾好屋子，再把FC放凉后归位，当成什么都没有发生的样子。


昴星团

记得当年过六一的时候，总是会先到学校参加六一节的活动，活动完后就组队到学校附近的某个同学家串门。因为那个同学的家很大（祖上传下的百年老屋），共有3层楼，可以让我们在他家任意翻腾。

印象中过得最开心的一次，是在中午吃完饭后一起聚在那个同学的房间里，开着空调看各种动漫或特摄的剧场版，然后一起在整栋楼里玩捉迷藏，最后就是联GBA直到各自的家长喊我们回家吃饭。联机的项目主要是当时相互之间流行的《数码宝贝 格斗之魂2》，在小伙伴中，能对AI打出超神成绩的我在PVP中被各种吊打，就连打赢我的那个同学也觉得有点不可思议。现在回想起来，发现当年认为“PVE能力=PVP能力”的我们实在是太天真了。


阿鲁

前文说到过代表学校、代表班级登台表演的事，很不幸我就是当年的“受害者”之一，而且还不止一次……印象最深的是幼儿园的时候，当时因为带班的老师就住在我们楼上，据说和我妈关系还不错，因此我就被选为了幼儿园班舞演出队的一员，最关键的是我还是万花丛中的一点绿。说实话一开始我是拒绝的，然而这并没有什么卵用，你们以为在一群幼女中“浪”是一种幸福？NO！要知道在幼儿园时期，男生和女生是“分帮结派”的！我整天跟着一群小女生混，我的同伴们怎么看？那群小女生又会怎么看？要不是看在里面有几个妹子长得还不错，我……咳咳，言归正传，最终凭借着毅力和责任心（骗鬼嘞），在没有怯场的情况下完成了整个舞蹈（当时人还蛮多的，工人电影院里坐满了各种领导）。我母亲至今还十分遗憾当时没有拍照留念。

阿鲁：乌冬装作什么都没有发生的样子，然而回家的父母早已看穿了一切。

游戏终盘打BOSS，学海尽头遇考试

考试复考试，考试何其多





▲这三张图代表了高考前、中、后三种截然不同的状态。

从古至今，考试都是国家选拔人才的一个重要手段，为了以后能出人头地，飞黄腾达，升职加薪，当上总经理，出任CEO，迎娶白富美，走上人生巅峰，除了在投胎时找个好爹外，也只有通过努力学习，一路过关斩将，在大大小小的考试中取得好成绩了。人的一生中会经历许许多多的考试，而这些考试主要分为效果考试和资格考试两大类。

效果考试主要集中在学生时代，其目的是为了检验学习者的学习水平，以便更好地制定今后的学习方略。随堂考试，期中、期末考试等都属于效果考试的范畴。这类考试的出现频率很高，考试成绩所影响的群体主要为代课老师、班主任和家长，他们的情绪会因为学生考试成绩的高低发生剧烈的起伏，对于学霸来说，这类考试是他们用来炫耀以及获利的资本，对于学渣来说……怎么让家长安稳地在试卷上签字是他们时时刻刻都在研究的课题。

资格考试对于学习者来说才是最重要的试炼，因为这类考试有着决定参考者未来人生轨迹的重要作用，例如升学考试、资格考试、职位考试、语言考试等都属于这一范畴。在上大学之前，学生朋友们接触得最多应该是升学考试，包括小升初、中考和高考，其中高考的成绩尤为重要，对于所有参与“天朝Online”的非人民币“玩家”来说，这一次考试的成绩将决定你未来数年的就学环境，在班主任老师口中成为正面或反面教材，以及你父母的谈资和面子。上大学后会接触到资格考试和语言考试，什么雅思、托福、GRE，律师、会计、分析师，你不拿几个证都不好意思毕业，还别嫌少，等你真正踏上社会，参加面试的时候就会发现……人家只招颜好和胸大的。以上只是玩笑话，虽然有证书并不能完全代表一个人的能力，但不得不说的是，证书的确是成功进入大公司的敲门砖。你以为进入公司后就可以跟考试说拜拜了么？NO！入职培训要考试，评职称要考试，想在岗位出类拔萃，还得去考与自身职业相关的各种资格证书。除了这些必要的考试外，想开车请考试，想潜水（深潜）请考试……总之，人的前半生基本都在与考试不停地搏斗，等真正退休了之后也许才发现……为啥手里还拿着孙女的试卷啊！



▲高考前，家长都会像供祖宗一样哄着孩子好好学习，要是最后考不出好成绩，哼哼……

回望那些"寓教于乐"的游戏

国民教育委员会

早在我还在读小学的时候，就已经能在当时的街机厅玩到名为《国民教育委员会》的问答类游戏了。在那个格斗游戏和横版过关游戏风行的年代里，这种问答类游戏绝对是机厅中的"异端"，然而就是这样一个不需要搓招、不需要激烈拔动摇杆的游戏，却逐渐成为了机厅中一道靓丽的风景，逐渐被老一辈的玩家们所熟知。这款作品原本是LAMAN公司于1993年出品的一款日式问答类游戏，不过该作品在台湾中文化得很彻底，除开文字和配音中文化，就连游戏的题目也进行了本地化处理，这导致不少玩家误认为这款游戏是台湾自行推出的作品。

游戏分为"国民教育委员会"和"买卖能力"两种游戏模式，虽然游戏的最终目的有所不同，但游戏过程均以回答问题为主要内容。游戏涉及的问题非常丰富，由于是全中文，因此玩家可以在游戏中学到不少课堂上接触不到的内容，绝对是寓教于乐的典型。



▲两种游戏模式任君挑选，想当学生还是商人呢?



▲前路漫漫，用你丰富的知识一路过关斩将吧。


▲虽说这题涉及的知识面并不广，但难度还是很高的。

娱乐金鱼眼

接下来要介绍的这款作品是SFC平台的一款小游戏合集。这款游戏改编自同名动漫，玩家在游戏中扮演班级里的一名成员，体验初中三年的完整校园生活。在游戏中，玩家需要用类似老虎机的机制来选择学习的科目与班级的其他成员对抗，每个科目都代表一种小游戏，需三人同台竞技。虽然总的来说是在玩小游戏，但每个游戏都与对应的科目有一定的关系，例如英语、国语、数学等科目会以消除类游戏的方式呈现，消除的规则为英文大小写字母、汉字的正反义词、数字相加为10等，美术需要玩家完成拼图，并且根据学年的变化，


▶这款作品的日文原名为《金鱼注意报》，不过由于当时本人附近的机厅都管这游戏叫做《娱乐金鱼眼》，于是就懒得再改口了。



◀不同学年的学科对应的小游戏也不尽相同，能否选到自己擅长的游戏也是一种本事。

同一个科目下的游戏类型还会发生变化，例如体育这一项，每个学年对应的小游戏都不同，游戏的耐玩度极高，多人游戏时更是无比欢乐。另外，这款游戏还可以作弊，在正式进入小游戏前，按SELECT键可以将自己的角色切换为AI，由于小游戏里存在问答类游戏，对于不懂日文的朋友来说就可以让AI来帮忙答题。不过可选的6名角色都有自己擅长的科目，例如秀一最擅长答题，不良牛最擅长体育，为了不破坏游戏平衡性和彼此的友情，当年大家在玩这游戏时都会刻意不选秀一，非要选就会提前约定不作弊，否则玩到最后基本就是掐架的节奏了。

白菜：原来这游戏还能作弊，制作者还真是了解学生们的心思！

雷顿教授

从NDS平台发迹的“《雷顿教授》系列”已经有6部作品面世了，浓浓的英伦风配合蒸汽时代的背景，让游戏充满了别样的异域风情。游戏有精美的动画撑场，有优秀的剧情铺垫，但玩法却是以锻炼脑部为目的的解谜。游戏中，雷顿教授一行人会遭遇各种谜题，想要顺利前进就必须解决这些谜题才行。游戏中的题目均由畅销益智问答著作《头脑体操》的作者多湖辉担任监修，其中不少都需要动手计算或操作后才能解决，玩起来绝对有做题的感觉。

解谜难度随着游戏的推进不断提升，不过遇到无法解决的题目时，可以使用小金币开启提示功能，给出的提示也会由浅入深地告知解题思路甚至是最终答案的提示，引领玩家一步步解开题目。做题的枯燥感在经过游戏精妙地改编后荡然无存，将各种有趣的知识结合剧情以题目的方式呈现出来时，做题变得不再是做题，而是变为挡在前路的高山，玩家的任务就是开动脑筋解开谜题，翻越一座座高山，寻找最美丽的景色。小时候曾想过，要是能将学习与游戏结合起来，那会是多么美好的一件事，现在《雷顿教授》从某种程度上做到了这一点，按照这种思路，做出一款真正与学习挂钩的游戏也不是不可能的事，不知道这个梦想在我有生之年能否有人去实现呢……



▲系列第一作《雷顿教授与不可思议的小镇》，一切的故事从这里展开。



▲系列第六作《雷顿教授与超文明A的遗产》，官方声称这是该系列的收官之作。

小编们对于考试的回忆



小学时学过一种叫“LOGO”的东西，可以输入指令控制画面正中间的小乌龟进行画图（其实我至今没搞懂这个算是什么程序）。我的水平在整个暑期培训班里算是下等偏下，老师给的图案和要求我就算是对着电脑都未必捣弄得出来，只好不断地请教身边各位神童。后来跟着神童们一起去另外一个学校参加比赛，在一间教室里安顿下来后，老师就直接进来发问卷了。发！问！卷！比赛居然用的是笔试的形式！我当时还以为这地方是休息室！试卷内容包括最基础的指令问答和选择题，最后的大题则是给出图案然后手写编程，真是呵呵哒！我还清楚地记得，最后一题是一只巨大的乌龟。11岁的我，抓不紧那只乌龟，就这样失掉了整个夏天……（貌似最后神童们也没拿奖，我平衡了。）



除了初三、高三绵绵无绝期的各种考前冲刺的小考以外，给我印象最深的，可能还得数当年令人哭笑不得、甚至对于某些学生来说堪称是绝望的高考。记得以前依稀也在书上提到过，当年高考数学的难度临时大幅提升，不仅让做考前预测的数学老师们集体傻了眼，也逼哭了不少冲击名

牌大学的准学霸。毕竟他们受到的影响最大，本来数学成绩属于中上水准，却被明显超纲的题目拉低到跟中等成绩的人同一水准线。悲剧啊！

其次有一次比较私人的有趣状况。当时是初三的晚自习时段，在校外用餐完毕后，我悠哉悠哉地提着一小袋煎饺往教室走。其实当时晚自习已经开始，大概迟到了3分钟的我，想着也没耽误什么大事，反正只要进去跟老师道个歉就好。没想到那天老师好死不死地竟然在公布上次考试的成绩，我又难得拿了个第一名。结果我一推开教室门，全班同学立刻以一股异样的眼神看着我，老师也不失时机地说了一句“我们的第一名终于来了。”然后我就在全班同学的掌声下，提着煎饺回到了座位上——超羞耻。

最后还有一次特殊的考试经历，并非发生在学校，而是步入社会之后去考日语能力测试。当时进入考场，发现很多外语学校过来考试的学生，还有忘记带身份证和准考证等等意外小事件，一股青春的气息扑面而来。考完之后的回家路上，还被同教室的大叔搭话，说是因为公司业务需求才来参加考试，一路上还聊了不少关于日语应用和考试的话题，算是一次相当充实的社会体验。



每到大考前，个人总会找一些娱乐方式来放松心情，从而以最佳的状态迎接考试。小学升初中时去球场打了一下午的篮球，结果不料被班主任看个正着，好在老师也比较开明。中学时其他同学都迈入PS时代了，我还只有一台MD，中考前本打算找个机会把《帝国王朝 亚瑟传说》给通了、了却一桩心事，不料这款台湾产RPG的最终BOSS战“又臭又长”，敌我双方大招的演出又不能跳过，拖了一个半小时仍未解决，眼看母亲大人即将归来，只得忍痛关机（结果中考后才通关）。高考前的事以前在其他栏目里也提过，偷偷用PS回顾了一遍《潜龙谍影》初代，VR任务也顺利达成100%。——现在可以光明正大地打游戏，再也找不回那种“地下工作”的刺激感了（笑）。

一段旅程的结束，另一段旅程的开始

我们毕业啦

俗话说得好，天下没有不散的宴席，不管多少年的同窗，终有离别的那一天。毕业二字说起来简单，实则蕴含了浓烈的情感，在校时，闲暇时间谈论起毕业总觉得遥遥无期，然而等这一天真正到来时才发现时间的流逝是如此无情。网络上关于毕业的文章、歌曲、影片等内容都非常多，那些描写师生情、兄弟情、室友情、爱情、基情（怎么有奇怪的东西乱入）的内容很容易打动那些曾亲身经历过这一幕的人。痛苦、成长、升华，最后踏上更广阔的前路，毕业在带给人苦涩回忆的同时，也将大家推向了一个更高的高度，一个更广阔的平台。



◀毕业后的教室，孤独的背影，淡淡的忧伤。

所谓毕业，是指完成了一个大阶段的学习或修完了一个课程，并取得及格的成绩，之后由学校颁发毕业证书或学位证书。大部分学校会在特定的日子举办毕业典礼，并在典礼上颁发证书，并庆祝那些成功毕业的学生。



▲终于毕业啦，让学分见鬼去吧！

在国内，高中和大学的毕业仪式相对比较隆重，由于这个年龄段处在一个恋爱的黄金期，不少学生在校期间早已与异性有了感情上的纠葛，而毕业后大部分情侣会因为各种各样的原因各奔东西，这也让原本就悲伤的毕业季逐渐演化为分手季。

在日本，“毕业”一词也延伸引用为离别之意，如AKB48，早安少女组等女子偶像团体的成员，在离队时都使用的“毕业”一词。在政治上，一些成功脱贫而不再是国际开发协会或政府开发援助一类组织的会员国家，日本传媒会称呼它们为“毕业国”，而在职场上，“毕业”一词也有解雇的含义。



▲AKB48的毕业成员连专辑封面都不让上，想想还真是心酸。

那些令人难忘的毕业剧情

最初的回忆，永久的回忆

SFC平台的《心跳回忆》是本人首次接触到的恋爱SLG作品，罕见的养成+恋爱系统对于当时还在上初中的我来说是从未体验过的风景，在某位损友的强烈推荐下试着玩了玩，之后便一发不可收拾地沉迷了好长一段时间。游戏的素质和评价就不在这里浪费笔墨了，其中让我印象最深刻的场景，是毕业典礼当天，参加完典礼的男主角回到教室后，在抽屉里发现了一封没有署名的信，内容是让男主角到传说的大树下。之后场景转换，黑色剪影的大树、一路狂奔到大树下气喘吁吁的男主角以及从大树后缓缓走出的女主角，简单的画面带给我的却是无尽的感动，三年的努力没有白费。曾几何时，我也幻想过能在现实生活的初中三年里与喜欢的女孩朝夕相处，在毕业时收获一份真挚的感情，奈何一来学校里根本没有大树，二来整天放学就跑回家玩《心跳回忆》，等回过神来的时候，漂亮妹纸们早就与有钱的帅锅一起玩了，于是我只能奋发图强，努力玩游戏，并最终成为了《掌机王SP》的一名编辑。



▲一直憧憬的场面，至今没有出现过。

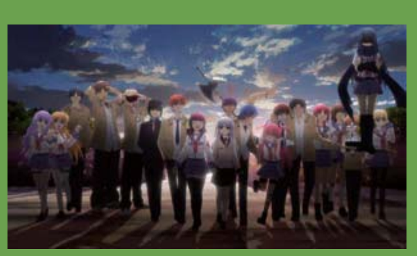
想要毕业吗？那就互相残杀吧！

由Spike Chunsoft出品的推理文字冒险游戏《枪弹辩驳》有着独特的世界观，包括主人公在内的十来名在各个领域有着超一流水准的学生，醒来后发现自己身处一所封闭的教学楼，自称是校长且无处不在的黑白熊表示，想要从这里毕业，就必须背叛同伴，也就是必须发生杀人事件。如果在之后召开的“班级审判”中，杀人犯没有被找出来，那么他就可以正式毕业，如果被找出来了则会受到名为死亡的惩罚。于是，原本应该和谐相处的同学们，在黑白熊的各种策划和煽动下，展开了相互残杀。游戏优秀的玩法和剧情受到玩家的一致好评，原本就带有“悲伤”色彩的毕业二字，在这款作品中华丽丽地升华成了“残酷”，人与人之间是否还存在信任，在绝对的绝望面前人们是否还抱有希望，游戏将一个沉重的话题抛给的玩家，最终的答案就由玩家自己去游戏中揭晓吧。

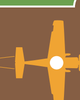

▲好好的一个班级，最终变得支离破碎，简直带感。

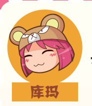
完成心愿之时，便是毕业之日

《Angel Beats！》是由擅长撰写泣系剧本的麻枝准为编剧，由P.A.WORKS制作的一款原创动画，于2010年4月播出。故事的主题是“人生”，一群人死后进入了一个校园模样的世界，这个世界的存在目的是为生前有遗憾者消除他们内心中的负面情绪，进而得以走向来生或者下一场轮回。而消除负面情绪的方法，则是让这些青少年们重新体验高中生活。因此在《Angel Beats！》的世界里，只要完成了生前的愿望或是解开心结，便算是获得了毕业的资格，之后便能成佛升天，彻底离开这个世界。动画中，有激烈的打斗场面，令人振奋的音乐会场景，让人喷饭的搞笑桥段，但最让人在意的还是隐藏在每个人背后的故事，以及完成心愿时成佛升天的感人场景。当音无、由里、奏、日向和直井在最后举办毕业典礼，互感谢对方的支持和帮助后一一消失时，当音无和奏转世投胎后又再度重逢时，作为观众的你是否也有泪水悄悄划过脸庞。毕业等于离别，虽然很残酷，但也从侧面反映出现实中的真实情况，请珍惜和同学在一起生活的每一天。


▲在夕阳的照耀下，众人一起成佛貌似也是件美好的事。

小编们对于毕业的回忆




库玛

我求学生涯的最后一场毕业典礼其实是草草结束的，当其他同学穿着漂亮的衣服合照、欢庆毕业时，拖着两个笨重行李箱的我匆匆来到了陌生的深圳。

当时的我就人生抉择问题和家里人进行着有史以来最大的一场冷战，现在想来那时我的行为不被人理解也是正常的——有着铺好的安稳道路不走，为何要去选择一个不确定的未来呢？记得曾在《明朝的那些事儿》最后看到过这么一句话：“成功只有一个——按照自己的方式，去度过人生。”我想我一直以来实践的可能正是这样一句话吧，即使不被他人

理解，但我的每一个人生抉择一定都遵从了自己的内心，因为只有这样我才能平心接受未来等待着我的好与不好的事，并且目前看来我的“任性”所带来的经历和结局还不算坏。因此在这里也祝福每一位毕业的同学，能够在今后的人生中按照自己的方式，度过真正属于自己的人生。

果汁

说起毕业季，无论小学、中学还是大学都有这么一个概念，但实际上让人印象最深的恐怕还是大学的毕业季，毕竟那代表着自己的学生生涯结束，迈入社会的一个标志。从形式上来说大学的毕业也是最隆重的，统一穿学士服、听领导致辞、还有拍上一整天的照片等等，虽然典礼上的步骤早就听说得七七八八，但自己实际经历过后感慨还是蛮深的，我当时就穿着不太合脚的鞋子还站了一整天拍照导致脚非常酸痛，从某种意义上来说也算是印象深刻的毕业典礼了。刚刚为完成了毕业论文而松一口气时，马上又和大家一起热热闹闹地这里拍那里照，然后是集体拿毕业证书，恐怕这以后再也没有一整个班级的同学能这么统一地活动了。我想无论对自己的大学生活有怎样的看法，毕业典礼这一天还是值得好好铭记的。

马修

离开校门太久，毕业季都忘得差不多了，但印象里初中的毕业典礼是一个稍炎热同时又带着青涩味道的记忆。我初中所在的学校并不好，年级前十才能升入重点高中，在没扩招的那个年代，不升入重点高中是很难考入大学的。本人初三所在的班级是集合了年级前五十的“甲班”里，学生们都非常努力，因此本人也没有像初二时玩得那么昏天黑地，最多是早起半小时去街机厅打会游戏，更多的时间是上课、自习和补课。毕业前同学间的深入交流和狂欢是毕业半年前的元旦晚会而非毕业后，之后随着距离毕业越来越近，大家也在彼此的同学录上写了不少留言和祝福的话，期间本人还对一个女生颇有好感，然而想想毕业后就要各奔东西，便压下了表白的想法。毕业后也只是和关系特好的几个同学出来玩，后来搬家时同学录也不知所踪，因此和大部分人都失去了联系。而对我影响重大的两个初中老师，一个已在2007年辞世，另一个则联系不上了……明明印象中难忘而青涩的毕业季记忆，真正回想起来竟然如此平淡无奇。

结语

六月带给大家的记忆是丰富的，有过儿童节的快乐，有着考前的熬更守夜和焦躁不安，还有毕业分别时的悲伤，亦有着踏上未知前路的不安与彷徨。当你踏上社会之后再回望过去，会发现那些美好与痛苦的经历都成为了最宝贵的回忆。如今还正在读书的朋友，请珍惜这段漫长而短暂的时光，有目标就放手去拼搏，想要就大声地说出来，不要给自己的青春留下遗憾。

PUZZLE & DRAGONS SUPER MARIO BROS. EDITION

文 儿童劫 编 白菜 美编 sienna



昔日矢志不移的任天堂如今终于在手游问题上彻底松口，抛开之前的应用App不算，这款《智龙迷城 超级马里奥兄弟版》是其旗下IP在手游玩法上的全面试水。实际上任天堂早年的《瓦里奥制造》、《节奏天国》等脑洞大开的小游戏便很适合在充分商业化后登陆手机，加上其自身扎实的制作功底和IP效应，一举成为传统游戏公司中最成功转型的手游大厂（无贬义）也毫不奇怪。本作玩法和传统《智龙迷城》一样，是一款结合了三消玩法的混合卡牌，当然并没有课金要素，单机可玩性极高。在这三消游戏遍地走的时代，《智龙迷城》能一直雄踞日本iOS和Android的畅销榜顶端，必有其过人之处，本文就来展现其系统在《马里奥》的映衬下会展现出何种乐趣。

RPG	角色扮演·益智	
3DS	智龙迷城 超级马里奥兄弟版 PUZZLE & DRAGONS SUPER MARIO BROS. EDITION	
Gungho	日版	2015年4月29日
对应邂逅通信	1人	4320日元




基本规则




游戏的本质是敌我双方卡牌（角色）进行数值PK的PVE，通过完成三消来触发攻击，即横行或竖行有三个以上的同色宝石连接（斜行不可）。攻击宝石的种类分为红、绿、蓝、黄、紫5种颜色，分别对应火、木、水、光、暗5种属性。前面三种为一个循环克制，即“火>木>水>火”；后面两种光与暗属性则互相克制。用克制的属性攻击被克制的属性，可造成更高伤害。除此之外还有另一种粉红色的桃心宝石，消除该宝石不发动攻击，而是回复己方体力槽。

当然，除了完成三消外，玩家的参战队伍里必须配置了对应属性的角色，否则也无法成功发动攻击。比如若是队伍里没有光属性角色，那么即便消除了光宝石，也无法成功发动攻击。



提升伤害的方法

连锁



方块消除类游戏里司空见惯的系统，连续消除方块后能提高连锁数字。连锁数越大，对敌方造成的伤害或己方的回复效果也越高。《智龙迷城》属于转珠三消，当玩家点击了屏幕中的任何一个宝石并开始拖动，下屏的左侧便会出现时间条，在时间减到0之前，玩家可以随意拖拽该宝石。宝石在移动的过程中会跟路线上的所有宝石交换位置，活用此规则可在一回合内完成大量消除。

超级宝石

部分会闪烁光芒的宝石被称为“超级宝石”，是普通宝石的强化版，属性不变。一旦完成这种闪光宝石的消除，当前攻击力可提升至3倍。看到它出现后可优先将其消除掉。



斜向移动

宝石可以往斜方向移动，直接与对角线上的宝石交换位置。为了避免误操作，建议玩家在斜向移动宝石时点击的时间不要过长，滑动过去立即松开触控笔即可。如果掌握不好，初期可以不用这种技巧，待以后追求单回合更多连锁时再逐渐适应也未尝不可。

攻击目标与全体攻击

在战斗画面时按十字键的←/→可切换攻击目标，比如可选择优先干掉杂兵专心对抗BOSS，或者先干掉威胁最大的敌人等。如果同时消除了5个以上（含5个）的同色宝石，即可对敌方全体发动攻击。鉴于本作的转珠系统，玩家可以通过更改移动路径上的宝石位置来轻松完成。并非一定要五星连珠，哪怕同屏完成两条同色三消，也可以触发全体攻击。全体攻击同样受到连锁的攻击力加成，尽量去触发吧。

敌人同样会攻击我方，我方所有角色共用一条血槽，在下屏的最下方显示。敌我双方并非严格的一来一回的对等回合制，经常我方攻击2~3个回合，敌方BOSS才会行动1次。敌人的行动回合可通过其上方的倒计数查看，倒数到0时即会攻击过来。



技能

分为普通的角色技、队长技、助手技和觉醒技四种。

角色技

每个角色都持有自己的技能，每经过一定回合数后允许施放。技能包括伤害类，也包括BUFF类。不同技能的发动回合数有所差异，在“キノピオの家”对技能进行强化，可缩短其冷却时间。

队长技

特定的角色卡可作为队长配置在小队的第一个位置，队长技是一种常时有效的被动技能，只要将拥有它的角色配置在队伍的第一个位置即可自动生效。



助手技

每一关除了玩家自己的小队外，还可派遣一名助手作战。除了自身游戏时获得的助手外，也可以派遣邂逅通信获得的角色上场。拥有队长技的角色卡同样可作为助手使用，此时该卡的队长技即为助手技，常时自动发挥效果。

觉醒技

部分角色在满足特定条件后，消耗星星石（ほしのいし）可让其习得觉醒技。觉醒技根据不同种类，觉醒消耗的星星石有所差别。觉醒技同样能加以强化，强化到最高等级所需的星星石数量相当庞大。







分岔路口

消除与前进方向上箱子同样颜色的宝石，即可继续前进。有时可能会出现本关里并没有对应宝石的情况，这时只需带上能改变箱子颜色技能的角色同行即可。比如W1-4的岔路口，往右走需要消除光属性的箱子，但1-4关卡本身并不包含光宝石，带上黄色乌龟使用技能“きいろのこうら”，就能把其他宝石变成光属性宝石，消除以后便可继续前进。

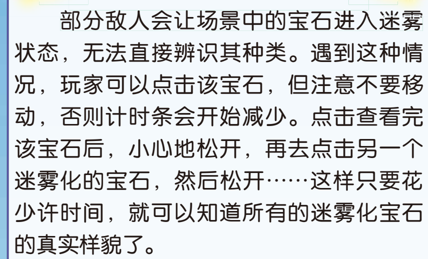




小技巧

续关

在战斗中体力为0后，可使用续关（コンテニュ-）指令原地满状态复活，而敌方则维持在玩家死亡前的状态。当续关数变为0后会GAME OVER并返回大地图画面，但续关数会再次变成3，因此只要玩家能够在3次续关机会中打倒BOSS即可过关。获得1UP的绿色蘑菇后，当前续关数+1。



迷雾化宝石

部分敌人会让场景中的宝石进入迷雾状态，无法直接辨识其种类。遇到这种情况，玩家可以点击该宝石，但注意不要移动，否则计时条会开始减少。点击查看完该宝石后，小心地松开，再去点击另一个迷雾化的宝石，然后松开……这样只要花少许时间，就可以知道所有的迷雾化宝石的真实样貌了。



进阶篇

状态异常

部分来自敌人的攻击会造成状态异常效果，如果不及时采取对策，可能会造成严重后果。状态异常情况如下：

①中毒

每回合扣血，经过一定回合数会自行解除。也可以通过技能“メガサポ-ト”解除，或通过觉醒技“ポイズンバリア”一劳永逸地免疫。注意一次ポイズンバリア只有20%的免疫率，可以通过反复使用该觉醒技，令免疫率按每次20%的累加速度提升到100%无效化。

②束缚

一定回合内无法行动、无法攻击和无法使用技能，角色的标记旁边会显示束缚结束所需的回合数。应对方法同样是サポ-ト或メガサポ-ト，也可以通过觉醒技“バインドバリア”来免疫。和中毒一样，想达到100%的免疫率需要5回合的累加（下同）。

③迷雾

令宝石变成黑色，只有点击才能看到其属性，应对小技巧在前文已经提过。当然按照游戏系统，可通过メガサポ-ト或觉醒技“ブラインドバリア”来免疫。

④操作宝石时间减少

5回合内每次操作宝石的时间变少，大幅限制了连锁的形成可能。可通过令时间停止的角色技（如ゴ-ストトリック、キャットダッシュ）或黄金酷栗宝的觉醒技“ドロップそうさじかんプラス”来应对。





キノピオの家

小蘑菇的家，相当于基地，可在此对队伍进行各种升级强化。

チームへんせい

队伍编成。在W1-1过关后开放，可对小队进行编辑。按L或R可切换小队，每个小队由一名队长和最多4名队员组成。



パワ-アップ

角色升级。在W1-3过关后开放该功能，以吞卡的方式强化己方角色的体力、攻击力和回复能力。具体操作方法为：1.先选择待强化目标；2.选择用以强化该目标的素材；3.确定以后，素材消失，待强化目标获得强化。注意如果使用与待强化目标相同属性的素材，强化时获得的经验值会×1.5倍。



へんしん

变身。在W1-些过关后开放，能通过给角色附加一些变身素材，令其拥有新的形态。注意变身以后，角色等级继承，但技能等级会被重置回LV1，不过相应地也能在以后学会更强的技能。

ハテナくじ

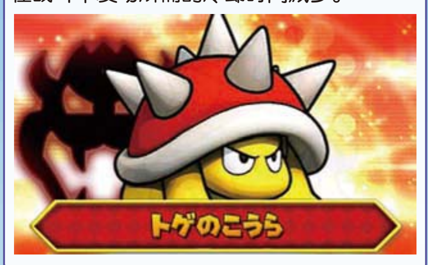
抽奖，W3通关后开放。由于并非课金游戏，因此抽奖只需消耗100金币即可进行。抽奖需要从3个问号箱中选择其一，获得其中的道具。如果玩家没有抽到心仪的好道具，可以在抽完后直接按HOME键退出游戏，再读取存档重进，这样运用S/L大法便可大幅加速道具收集。

かくせい

觉醒，W6通关后开放。消耗星星石让部分有觉醒潜力的角色习得觉醒技，星星石可在W7以后关卡中的问号箱、以及W8通关后的抽奖中获得（抽奖获得几率并不高，需要S/L）。而打倒小库巴和黄金酷栗宝也有可能掉落，击倒它们时的连锁数越高，掉落几率越大。

スキルアップ

技能升级，W2-1过关后开放。消耗指定道具强化角色的技能，技能获得强化后，在战斗中发动所需的冷却时间减少。



蛤蟆怪

部分关卡中会登场的绿色蛤蟆怪（ガマネ-），相比普通敌人持有更多经验，但极容易逃跑，必须尽快将其击倒。我方的单次消除只能对其造成极少伤害，必须依赖连锁和技能方可顺利打倒。蛤蟆怪有时会在被打倒后加入我方，连锁数超过10的话加入几率极高。蛤蟆怪自身的成长性并不高，但可以作为强化素材使用，供给其他角色吞卡，一次可叠加大量经验值。此外，蛤蟆怪还持有获得金币翻倍的技能（コインアップ），



在队伍里编入1只，可令金币收集效率大幅增加。蛤蟆怪可通过变身强化变成蛤蟆王（キングガマネ-），能使获得的金币变成3倍。最容易遭遇蛤蟆怪的关卡推荐W5-4和W8-3，这两个地方会出现各种颜色的蛤蟆怪。如果玩家想专门刷红色蛤蟆，推荐W3-4；想刷黄色蛤蟆，推荐W6-2；想刷紫色蛤蟆则推荐7-8。至于绿色和蓝色两种蛤蟆并没有明显好刷的地方，还是老实去W5-4和W8-3碰运气吧。

通关特典





里世界

通关后，玩家可在世界地图选择画面上按L/R，选择进入对应的里世界。里世界的基本关卡配置和表世界大致一样，但会在出现的宝石和问号箱里的道具上加以区别，敌人的难度也大幅提升，是拓展游戏耐玩性的重要一“坑”。高难度自然也会有对应的回报——这里可进一步获得珍稀的角色卡片，对卡片收集有追求的玩家务必挑战。

另外，以高连锁的消除打倒里世界的BOSS，则有很大几率让其加入队伍。

黄金酷栗宝

通关后表里两个世界的关卡中偶尔会出现黄金酷栗宝。打倒黄金酷栗宝可收集觉醒技所必需的星星石，运气好的话还能让黄金酷栗宝加入。黄金酷栗宝能培养到99级，其技能“スーパーブースト”能让一个宝石变成超级宝石（前文提过可提升至3倍攻击力）。觉醒技则能延长每次移动宝石的操作时间，属于改变底层系统的BUG级技能。作为敌方出现的黄金酷栗宝一样持有大量经验值，而且不像蛤蟆怪那样会逃跑，玩家可以安心对付。

问号箱刷新

通关后，问号箱的抽奖里才有可能出现星星石。



“《马里奥》系列”虽然明星众多，但作为融合《智龙迷城》要素的卡牌收集游戏，其收集的多样感还是显得比较单薄。好在游戏的成长线很深，稀有道具的坑也足够大，耐玩性还是有所保证的。







ラングリッサーリインカーネーション
LANGRISSER RE:INCARNATION -転生-

文 白菜　美编 Juxi

S・RPG	战略角色扮演	
3DS	梦幻模拟战 转生 ラングリッサ－リインカ－ネ－ション－转生－	
Extreme	日版	预定2015年7月23日
对应周边未定	1人	5980日元
		相关报道：Vol.232

本作的发售日定在了7月23日，玩到这款梦幻般的续作似乎已不是什么遥远的事。然而官方依旧没有更新什么系统上的详细情报，只是在静静地追加人物介绍。不过除了光辉军和帝国军阵营之外，还出现了神秘的第三阵营“暗之势力”。现在让我们来看看上次情报后至今为止公布的新角色吧。

光辉军

麦雅·克拉夫佐夫

支撑亚雷斯的优秀女仆

CV 内山夕实



完美地照顾着亚雷斯的起居生活、侍奉罗维纳家的女仆。自身精通领主应具备的教养、知识、甚至是世界形势等情报，因此偶尔也担负教导亚雷斯的职责。魔法与军事方面的知识从何而来是个谜。不如说，她本人的过去经历就是个最大的谜。

安塞尔·巴拉迪尔

亚雷斯的爽朗伙伴

CV 间岛淳司



与帝国军有着来往的、原光辉军领地的木匠的儿子。过去一直轻松惬意地生活着，而当战争开始后，加入了自警团。兵法完全靠死记硬背，并没有理解其中的意义。虽然在对待女性时经常采取散漫的态度，但非常讨厌违背三观的事。



光辉军的战斗专家
修泽特·布蕾兹
CV 西田望见

比男性更加强势的光辉军小队长。幼年时期因为帝国军的攻击而失去了家人，作为战争孤儿在修道院被抚养长大。

加入军队之后，因为一直生活在男人群中，言辞变得有些粗鲁，但依然保持着基本的礼节。她的部下评价她为“严格但善于照顾人”，称呼她为大姐头并仰慕着。非常喜欢小孩子。



亡国的王子
尤里安·加尔扎斯
CV 田村睦心

在光辉军中家族历史最为悠久的、加尔扎斯王族最后的幸存者。与其年龄不相称，是尖酸刻薄的合理主义者。由于战争带来的阴影，使得其人格和伦理观等主观意识崩坏，丧失了与他人的共感性，心中只残存“向帝国复仇”这一目的。为此可以不择手段，经常采取一些超越伦理的异常行动。

在加尔扎斯王国遭到帝国侵略时，幼小的他曾打算持剑与敌军指挥官同归于尽。但是从小教导他要注重王族尊严的双亲，却在他的面前哭喊着祈求敌人饶命。就在那时，他的内心中失去了作为人类来说重要的某些东西。

赎罪的老骑士
奥德隆·费德尔塔
CV 中田让治

忠义之臣，对待他人极其宽厚，对待自己极其严厉的老骑士。耿直、笨拙、稍稍也有不懂变通的一面，不过一踏上战场就会展现出鬼神般的风采。是一名精通所有武术与马术，注重骑士道的武夫，但也有着照顾亡妻最喜欢的花朵的柔情一面。

过去曾侍奉荣华一时的加尔扎斯王国。因帝国的侵略导致王室和家臣被尽数杀害，在部下的帮助下捡回一条命，与王室正统血脉的惟一幸存者尤里安王子一同残存下来。对牺牲的部下的自责、无法对王室尽忠的遗憾，再加上目睹双亲被杀害使得尤里安王子的内心崩坏，这些都化为无法消除的罪孽意识，纠缠着这位年老的骑士，让他不得不继续侍奉着尤里安王子，来减轻自己的罪孽感。

帝国军

灵魂炽热的帝国军骑兵队队长
贝尔纳·达姆
CV 石川界人



文武双全、思想柔软的年轻热血帝国军人。作为一个热血汉子，虽然也能根据兵法理论制定作战，但最终还是认为“战争靠的是熟练度与士气”。

作为帝国领土中矿山地带领主的儿子出生。为了熟悉矿山的性质，在十岁之后曾作为矿工参与到矿山的工作之中。因此虽然身分高贵，却拥有柔软的思想。在帝国军学校以优秀的成绩毕业，被上层认同并征召为骑兵队的士官。之后立刻崭露头角，在侵略战争中立下光辉战绩，升格为骑兵队队长。



执政帝国的宰相
弗洛伦缇娅·尤斯缇兹
CV 本多真梨子

富有知性并冷静的帝国宰相，冷酷无比的帝国将军希尔达是她的姐姐。无论何时何地都谦和并注重礼仪的成熟女性，作为宰相立下了显赫功绩，但也有传闻说在她活跃的背后，有着名为“燕”的忍者存在。为了完成宰相的职责，将自己的真心藏在微笑之后、绝不展现出来。作为人道主义者的同时也是合理主义者，为了保护国家，偶尔也会做出残酷的决断。

出生在帝国内优秀政治家辈出的名门。小时候，前往占领地视察的双亲因为敌国残党的袭击而丧生。于是她与姐姐希尔达一起立誓复仇。妹妹走上了法律与政治的道路，姐姐则走上了军事的道路，为帝国奉献自身的一切。但是常年目睹虚虚实实的政治现实、以及战争悲惨的一面，她的复仇之心也慢慢发生了变化，为此也与姐姐也产生了一些隔阂。



冷酷无比的帝国将军
希尔达·尤斯缇兹
CV 荒浪和沙

常年保持着冷酷微笑的帝国军将军。将敌对势力蹂躏至体无完肤，以残虐、残忍的作战为帝国带来了无数胜利。包围战、歼灭战、拷问……不管任何时候，在战斗中绝不会失去微笑，其姿态也为帝国内外所恐惧，被称为“残酷的女神”。

小时候前往光辉军占领地视察的双亲被残党杀害，与惟一的妹妹弗洛伦缇娅立誓复仇。妹妹走上法律与政治的道路，成为了宰相；姐姐走上军事的道路，成为了帝国将军。

被复仇的火焰焚烧己身的她，究竟会迎来怎样的未来……

帝国宰相的心腹
燕·袖里
CV 田村奈央

东方国度的忍者之村出身，在忍者家庭中长大。作为帝国军宰相弗洛伦缇娅的心腹，从事谍报一类的任务。本性是感情丰富的天真少女，但在战斗中会施展忍者之技英勇奋战。

在国家陷入内乱时被帝国军侵略，即将遭到处刑之际被弗洛伦缇娅救下。自此与她共同行动，并自愿成为她的力量。对弗洛伦缇娅抱有绝大的信赖，但面对不太熟悉的人时有极强的警戒心，到能够正常对话为止需要花上一点时间。

非常喜欢饭团。



着眼于天空的技术士官
尤阿·尤特恩
CV 井口佑一

平民出身的帝国技术士官。经常被人看到穿着正装四处走动的情形，但当事人并没有那么神经质。正在研究能在空中自由飞翔的飞行机器，目标是能够不依靠方舟和飞行生物，让人类在天空来去自如。但本人非常不擅长搭乘飞行机器，飞行测试全部交给部下科妮担当。由于开发非常消耗资金，因此过去曾担任名家之女克丽丝的家庭教师。当她进入军事学校之后，自己也随之充军，成为了她的军属。

责任感强，性格温柔，发生矛盾之际经常会反思自身有没有过错，因此不会单方面斥责对手。

也会使用销枪，因此能够在战场上作战。



科斯坦兹·亚哈尔特

飞舞于天空的帝国之翼

CV 德井青空

昵称是科妮。作为帝国的技术士官，与尤阿共同负责小型飞行机器的载人飞行研究，并亲自担任飞行机器的测试飞行员。对待任何人都谦逊而彬彬有礼，但因为过去的某个事件，总是与他人保持一定的距离。

身为帝国贵族，但身分意识淡薄，甚至到了被他人提起才会惊觉的地步。为了守护日渐式微的家族，在双亲的要求下于社交界亮相，然而因为身高很矮，不适合晚礼装，又不会跳舞，使得她成为了笑柄。而拯救她的则是被家族揶揄为怪人的科学家叔父。她从叔父那里学到了各种知识，并从双亲强行送入的女校转校，转而进入帝国最难的教学机构，并获得优秀的成绩毕业，作为技术士官加入军队。

梦想是搭乘与上司尤阿一起开发的飞行机器，在空中探寻新的大陆。

为民着想的高贵帝国贵族

克丽丝

CV 樱井浩美



在帝国建国前便存在的名门中的名门、在贵族中也排名高位的贵族出身大小姐。

战乱之中，为了尽到贵族的义务而进入军校。双亲顾虑她的安危而特地打通关系安排她不前往危险区域，但她无视这一切，亲自报名要求参与前线战斗，最后如愿以偿在最前线活跃。

幼时被彻底灌输了帝王学与贵族礼仪，因此特别重视“贵族义务”。为此也常常使得自己视野狭窄，需要周围的人多多帮忙。与任何人都能无视阶级差距正常交谈，虽然多少有些不通世故，但与她交谈的人，心中多多少少都会得到一些治愈吧。

暗之势力



观察人类的女魔族

佩茜尔

CV 高桥智秋

开朗、爱胡闹的恶女，喜欢以自我中心而甜腻的口吻说话。性格任性，是非典型的快乐主义者。对于即使面对身为魔族的自己，也能像对待其他人类一般正常相处的某个人抱有强烈的兴趣。

于乱世之中人类的孤单感和绝望感诞生而来，与其说是魔物，称为自然现象更为接近。其目的据说是唤醒“混沌”……



雷娜塔·米特拉斯·多拉科尼亚

灭亡的龙骑士之国幸存者

CV 高桥未奈美

沉默寡言的龙骑士少女。有着极强的警戒心，对于周围事物绝不会敞开心胸，对于帝国抱有激烈的憎恨。

当母国遭遇帝国的侵略时，由于只有自己无法乘骑龙，所以无法出战。眼睁睁地看着挑战方舟而殒命于天空的同伴和家族，心中留下了永远无法磨灭的伤痕。

PoPoLoCRoIS 牧場物語

ポポロクロイス牧場物語

继 227 辑的前线后，官方又在之后陆续公布了游戏的其他消息，这次给大家带来的是新角色、冒险地点和战斗系统的介绍。

RPG+SLG	角色扮演＋模拟经营	
3DS	波波罗古罗伊斯牧场物语 ポポロクロイス牧场物语	
Marvelous	日版	预定2015年6月18日
对应周边未定	1人	6458日元
		相关报道：Vol.227

文 昂星团 美编 香山

光盘 POCKET HALO 视频收录

在冒险中会遇到的人



性格有点刚强，很关心弟弟的男孩

尼诺（ニノ） CV：关智一

救起了倒在森林里的皮耶多罗王子的男孩，说话很冲，不怎么会鼓励人。



喜欢种菜，性格温柔的男孩

陆（ルー） CV：保志总一朗

为皮耶多罗王子做好吃的菜根汤的男孩子，和哥哥尼诺一起住在森林里。



森之魔女 CV：野泽雅子

吉尔达（ギルダ）

持有强大力量的森之魔女，和妹妹纳尔希亚（ナルシア）一起住在用树木搭建而成的屋子里。

与王子同城的士兵 CV：速水奖

哥梅鲁（ゴメル）

驻守在波波罗古罗伊斯城的士兵，有着健壮的身体，嘴不严，与皮耶多罗王子的关系很好。

美丽的外交官 CV：井上麻里奈

玛露梅拉（マルメラ）

在皮耶多罗王子生日会上出现的女性，从加拉里大陆前来讨论对付“黑兽”的对策。





住在森林之泉水中的妖精

泉之妖精（泉の妖精） CV：岛本须美

皮耶多罗王子的好朋友，居住在森林深处的泉水中，经常运用自己的能力帮助王子。

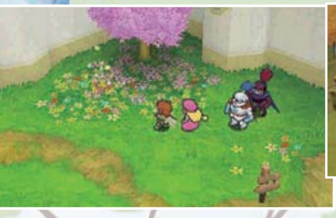
在四季中旅行吧！

加拉里大陆上有着四个区域，每个区域的环境对应不同的季节。在不同的区域中，究竟会有什么东西等待着皮耶多罗王子呢？


▼夏之大陆



▲冬之大陆


▼春之大陆


▲秋之大陆

春之大陆 周边被城墙包围的城镇

加拉里斯镇（ガラリス城下町）





位于加拉里大陆南边的春之大陆上，城镇周围被高高的城墙包围。在这里能看到用世界最高端的技术所生产出来的机械。

夏之大陆 祖莫最喜欢的 “马乌里西欧牧场（マウリシオ牧场）”





为了从“黑兽”的魔爪下拯救这个世界，皮耶多罗王子一行向着加拉里大陆前进，途中拜访了在夏之大陆祖祖鲁（ズズ－ル）地区的玛乌里西欧牧场。牧场的主人马乌里西欧（マウリシオ）正为在农场中动物们身上不明原因的病发愁，从而拜托王子一行人代替他去寻找治疗的方法。

秋之大陆 最繁华的城镇

科鲁丹（コルダン）



コルダンの町にようこそ！
英雄のベルクさんがいるから
この町は安心だぜ！

位于加拉里大陆西北地区，城镇中有着美丽的砖瓦房。这里即将迎来收获的季节，镇上人来人往一派繁华。

冬之大陆 披着白雪的村庄

玛修村（マシュー村）

为了从“黑兽”的魔爪下拯救这个世界，皮耶多罗王子一行向着加拉里大陆前进，一年后终于到达了被白雪覆盖的“玛修村”。这里的农作物都因为“黑兽”的黑暗之力而不能正常生长，要怎样才能让田地重现生机呢？





在冒险途中造访的城镇或村庄中居住着一些女孩，玩家可以和她们交谈或送礼以提升友好度。友好度提升后，她们就会来牧场帮忙，还有可能送一些对冒险和牧场生活有用的特别道具，为皮耶多罗王子的冒险给予帮助。



柯罗蒂娅（クローディア）

左恩（ゾウン）村的女孩

CV 加藤英美里

老实认真的女孩，有着前往城镇学习的梦想。

喜欢做实验的女孩　CV：田村由香里

爱丽斯（アイリス）

性格要强的女孩，喜欢做实验和猫咪。

兰普林克（ランプリング）村的女孩

艾米莉亚（エミリア）

CV 斋藤千和



干起活来不会输给男人，很有朝气的女孩子，经常和父亲一起采掘矿石。



蕾拉（レイラ）

玛修村的女孩

CV：能登麻美子

性格单纯的女孩，对做任何事情都不会感到厌倦。

住在科鲁丹的女孩　CV：水泽史绘

莉莉（リリー）

天真烂漫的女孩，喜欢昆虫。

能让所有玩家都乐在其中的王道战斗系统！

本作的战斗为指令战斗模式，玩家移动角色后，可以对攻击范围内的敌人展开攻击或对友军进行回复，若绕到敌人背后发动攻击，还会有额外的伤害。另外，战斗中玩家可以随时切换为手动/自动模式，自动模式时系统会根据敌人的强度而选择不同的战术，让战斗更加轻松。





运用“特技”战斗吧！

在战斗中，每个角色都会有属于自己的“特技”，可以用于给队友施加BUFF、回复，甚至能给予敌人伤害，在战斗中活用特技会让难度降低不少，也更考验玩家的策略性。随着角色等级的提升，还会习得新的特技。





帮助路人解决难题的“任务（クエスト）”系统

在冒险中，皮耶多罗王子可以从路人处接受任务，以帮助他们解决困难，完成任务后能得到丰厚的奖励。



◀▲任务中除了战斗外还包括了农作物的收集，乐趣十足。

通过“邂逅通信（すれちがい通信）”获取藏宝图！







随着剧情的推进，玩家可以通过邂逅通信从其他玩家处得到藏宝图（宝の地图），前往地图所示的地点，获得宝物吧！



S・RPG	战略角色扮演	
3DS	星之光辉 ステラ グロウ	
SEGA Games	日版	2015年6月4日
对应周边未定	1人	6469日元

曾经，世界因歌声的力量而繁荣。但是，这份繁荣却招致了争斗，人类所掀起的战乱世代开始了。神明为此而悲叹，于是从人类手中夺走了“歌”。从那以后经过了几千年的岁月，因为能使用“歌”之力量的魔女希尔达的出现，导致世界再次迈向毁灭的边缘。希尔达使用诅咒之歌，让世界陷入了结晶化的危机，她还率领着名为“福音使徒”的组织意图毁灭世界。为了熄灭战争的火种，王立骑士团与持有人类本已遗失的“歌”之力量的4位魔女开始了行动。能消除魔女诅咒的，就只有魔女的歌声，赌上性命的魔女争夺战即将开始——

文 果汁 美编 咕噜

歌声的力量，将会改变世界

人物介绍

雷古朗托王立骑士团第9小队



艾尔洛

年龄：17岁
武器：剑
CV：阿部敦

本作的主人公，3年前在米多拉村被发现并保护起来，当时的他处于记忆丧失的状态。在那以后被取名为“艾尔洛”，生活在瑞瑟蕾的家里。是能感受他人痛苦的善良少年，当陷入危机或是想要保护他人的时候便能发挥出强大的行动力。兴趣是狩猎，水平被称为村中第一。丧失记忆后，成为自己故乡的米多拉村因魔女希尔达的来袭而结晶化，为了解开村子结晶化的困境而决定加入骑士团。



王立骑士团的团长，亦是主人公所属的第9小队的队长。年纪轻轻便担任了骑士团团长，属于骑士团中的一个异例，作为小队队长的同时也是一名学者，深得公主与公主亲信们信赖。个性冷静，头脑转得快并且具有效率性的思考方式。



凯奥斯

年龄：25岁
武器：枪
CV：乌海浩辅

游戏系统介绍

自由时间




在自由时间里，玩家可在据点王都使用“时间 COST”来进行各种各样的行动，每次自由时间中有 3 点“时间 COST”供玩家使用，可以此来进行同伴之间的交流或是战力强化，右侧四项都需要消耗 1 点“时间 COST”。



▲每次自由时间都会有的 3 点时间 COST，玩家需要好好利用

骑士团宿舍



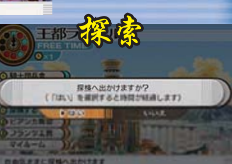
可以与同伴们交流，强化羁绊。

赤熊的酒馆



可以通过兼职来赚取金钱，除了金钱外或许还能获得其他东西？

调律之馆



进行“魔女调律”的地方，可以让魔女习得新的歌曲。

探索

进行探索可以发现道具，其中也有珍稀道具。

魔女



水之魔女
瑞瑟蕾
年龄：17 岁
武器：杖
CV・歌：南条爱乃

居住在米多拉村的少女，是 3 年前保护了艾尔洛的人，在收养艾尔洛后和母亲一起 3 人过着低调的生活。但是米多拉村因魔女希尔达的来袭后结晶化，目睹了这一切的瑞瑟蕾因为绝望而觉醒为魔女。拥有温柔的性格，不会歧视他人，经常一边说着抱怨的话一边照顾着陷入困境的人。擅长制作连环画剧、刺绣与裁缝，但是亦拥有做料理的时候把所做的一切全部变成紫色物体的致命才能。

火之魔女
咲夜
年龄：17 岁
武器：刀
CV・歌：榊原由依

存在于世上五位魔女中的其中一位。作为东方之地“天津”的姬巫女，担负着镇压强罗火山的任务。咲夜就像人们口中相传的圣女一样礼仪端正，拥有淑女风范，是谁都会憧憬的宛如偶像一般的存在……其实这只是表象？作为姬巫女，她的责任感很强，一旦牵扯到工作与舞台的事情便不会轻易妥协。兴趣是购物、收集天然香料和欺负随从，就像真正的偶像一样在意美容的事情，尝试过很多种美容法。



风之魔女
珀珀
年龄：15 岁
武器：弓
CV・歌：内田真礼

存在于世上五位魔女中的其中一位。居住在港口城镇港口・诺瓦尔，但是因为魔女的身分而遭到镇内人的差别对待。即便如此，珀珀还是相信着波纳泽镇长的话语而精神满满地工作着，是位拥有活泼乐观性格的天然少女。她憧憬着广阔的世界，并许愿总有一天要踏上周游世界的旅途，与好朋友的旅行猪“卟卟”一起生活。

作战时间与战斗系统



▲作战时间里可以选择“出阵”前往世界地图，根据不同的目的地会发生战斗或是事件。除了主线任务外玩家还可以选择进行自由任务来提升等级与赚取金钱。

▶胜败条件会清楚地表示出来。

▼上屏幕下端的“活动路线”表示敌我方的行动顺序，左上的数字槽则是“歌唱石槽”，表示使用“歌魔法”的能量，使用歌魔法时必定会消耗该槽。





战斗中角色的伤害会受到地形高低差的影响，地图中存在各种地形效果，还配置了宝箱和门等需要玩家积极探索的要素。敌我方的行动顺序会在上屏幕下端的“活动路线”上用头像表示出来，根据角色们的属性与行动顺序来思考战斗策略吧。

▲根据敌我方角色的面朝方向，命中率与效果都会产生变化。当附近有同伴时还可能会获得该同伴的支援效果，同时攻击也可以自由选择是否开启演出。

每个角色都有各自的特征，比如能进行远距离攻击的角色防御可能会较弱，玩家需要针对角色的弱点使用装备品来进行强化。



▲等角色的等级提升时，不仅各项能力的数值会增加，还会习得特性与技能。



▲消耗 SP 便可以使用技能，不过“歌魔法”就只有魔女能够使用。

土之魔女
莫尔蒂莫尔特

年龄：16岁

武器：铳

CV・歌：新田惠海

存在于世上五位魔女中的其中一位。居住在沙漠之都卡西米斯坦。做事经常嫌麻烦，有家里蹲的倾向，性格胆小且消极。经常保持着我行我素的格调，说话方式也很悠闲。口头禅“装满”，被她作为多功能的词语而运用在各式各样的句子里，兴趣是陶艺。

毁灭的魔女
希尔达

武器：镰刀

所属：福音使徒

CV・歌：田村由香里

唱响被诅咒的歌曲，让世界各地陷入结晶化的魔女。组成了名为“福音使徒”的组织，以毁灭世界为目的。

魔女调律

魔女们的心灵深处有时候会怀抱着负面感情，并因此而关闭自己的心扉。当陷入这种情况时就需要进入魔女们的“精神世界”，把里面成为了魔物的负面感情打倒，并以此解放她们的心。这个行为称为“调律”，能进行调律的就只有身为“指挥者”的主人公艾尔洛。当调律成功净化了魔女的心时，魔女就能获得新的“歌魔法”。





▲进入魔女们的精神世界，打倒化作魔物的负面感情，获得全新的歌魔法吧！

可以自由利用的设施

商会



▲可以进行道具的买卖。

工房



▲可以购买能装备在武器上，发挥出各种效果“ORB”，也可以选择“精制”制作出来。



▲不同的武器，能装备的 ORB 数量也不同，而稀有的 ORB 则具有不错的能力。

自室



▲可以进行存档和情报确认等行动。

福音使徒成员



但丁

年龄：18 岁
武器：枪
CV：浜健人

“福音使徒”的干部，向魔女希尔达宣誓忠诚。是个性格直来直往，爱挖苦别人的不良少年。



多萝西

年龄：11 岁
武器：电锯
CV：种崎敦美

“福音使徒”的一员，仰慕魔女希尔达。拥有“人偶师”、“刽子手”等称号而被人们恐惧着。她讨厌那种毫无根据的积极言行（比如说“总会有办法的”之类），面对那种言行她会干脆地否定掉，然后用残酷的现实来证明其错误。喜欢类似希尔达做出的结晶那样闪闪发光的物品。



鲁德路夫

年龄：41 岁
武器：斧头
CV：松田健一郎

原王立骑士团团长。现在作为“福音使徒”的一员遵从着希尔达的命令。

白菜：进入妹子的内心，战斗，胜利后打开心扉，获得新魔法……嗯？我是说“《魔塔大陆》系列”。

新作拼盘

旧酒装新瓶，越喝越带劲！



PSV	RPG	角色扮演
	英雄传说 空之轨迹FC 进化版	
	英雄传说 空の轨迹FC Evolution	
角川Games	日版	预定2015年6月11日

继《零轨》和《碧轨》之后，“《轨迹》系列”初代作品的进化版也即将在PSV平台与大家见面。庞大的世界观和永远填不完的坑是“《轨迹》系列”带给玩家们的一大印象，而本作就是这一切“罪恶”的根源（笑）。《空轨FC》是一款早在2004年发售于PC平台的作品，虽然在2006年移植到了PSP平台，但对于游龄较短的玩家来说，接触到这款作品的概率依旧不高，再加上《零轨》、《碧轨》以及《闪轨》的故事相对独立，导致只玩过后期作品却没体验过《空轨》剧情的玩家也不在少数。而如今，进化后的《空之轨迹》将为你重开大门，带玩家领略系列最初的景色。

这次的进化版加入了非常丰富的要素，除了“进化版”必定加入的全语音外，所有角色的立绘均经过重新绘制，高清化的画面也极大程度地提升了游戏观感，并且还插入了全新制作的动画。战斗方面，对魔法和战技的演出效果进行了优化，追加了新种类的AT奖励以及自动战斗系统。另外，在使用S战技时，角色的大魄力插图也全部经过重新绘制，带玩家感受熟悉的角色们不一样的一面。野外移动时可发动攻击的设定也加入到了这次的进化版，不同角色发动攻击时的动作有较大差异，例如艾丝蒂尔为全方位的范围攻击；阿加特的重斩攻击附带击退敌人的效果；雪拉扎德、奥利维尔、提妲等角色则为安全性较高的远距离攻击，在迷宫探险时可根据每个人的攻击特点来安排排头的角色。本作的试玩版早在3月26日就已配信，感兴趣的玩家不妨先用试玩版体验序章的内容后再决定是否要购入。

（文：阿鲁）



▶对于玩过原版的本人来说，初看这重新绘制的人物立绘还真有点不习惯。



▶雪拉姐姐还是一如既往的帅气，但左下角那两个男人已经是『面目全非』了。



▲提妲的立绘很漂亮，游戏画面的优化也能非常明显地看出来。



▲如此远距离的野外攻击，可以很大程度确保发动奇袭攻击。

保护残存的人类，击退来袭的强敌！

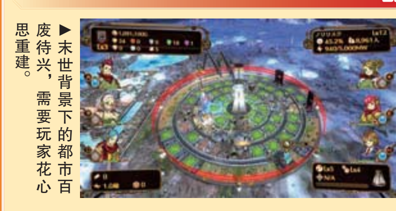


PSV	SLG	模拟
绝对迎击战争		
绝对迎击ウォーズ		
Acquire	日版	预定2015年7月2日

随着地球的大气污染、温室效应等现象不断恶化，最终导致全球的大气成分发生变质，无数人类因此失去了生命。在灾难发生后，一种名为“アルタナイト”的新资源随着气化从地底喷出，其周边能够维持较为稳定的生命活动，人类也围绕着新资源建造起一座座全新的都市。然而突如其来的巨大生命体开始袭击都市，目的就是夺取资源。玩家作为防御部队的司令官，需要发展城市的防御工事，通过各种手段迎击袭来的敌人。

都市开发

▶末世背景下的都市百废待兴，需要玩家花心思重建。



都市的建筑分为“居住设施”以及“兵装设施”两种，前者供市民居住，后者则是用于迎击敌人、保护都市的作战武器。设施还可以进一步强化升级，玩家在建设都市的过程中，需要在两种设施间取得平衡。根据迎击时的成绩，研究员会提出新的设施设计图，供玩家选择开发。

迎击强敌

游戏中的都市皆为环状结构，由外向内分为四层，迎击强敌的手段则分为两种：①围绕都市旋转、自动攻击从四面八方袭来的敌人的“Link Force系统”，这是人类在经历了半个世纪的战斗，通过无数牺牲和不断努力所开发出来的迎击系统；②安装在司令部本部内的大型“绝对迎击兵器”，其需要一定的充能时间，但攻击的威力极大，是普通兵装设施无法比拟的。



▲都市最外圈的“Link Force 系统”自动对靠近的敌人发动攻击。



▲手动操作超巨大的“绝对迎击兵器”对敌人展开瞄准射击。

胜利结算

居民有“幸福度”的概念，玩家成功迎击敌人的次数越多，居民就会越放心。当以优秀的战绩成功击溃来袭的敌人，幸福度就会提升，令移民的数量增加。人口扩充后玩家就能得到更多的税收收入，从而有更充裕的资金进行下一步的强化开发。（文：苍穹）



▶大型敌人有着各自的行动规律和攻击方式，玩家需要仔细观察才能有效击破。

▲为玩家的都市送来移民和物资的飞空艇“Dandelion 号”。

▶性格各异的通信员会在游戏中为玩家提供建议，协助司令展开迎击作战。

和Joker一起，完成华丽的偷盗吧！



3DS | ACT 动作

怪盗Joker 超越时间的怪盗与失落的宝石

怪盗ジョーカー 时を超える怪盗と失われた宝石

BNE | 日版 | 预定2015年6月25日

本作是日本电视台正在播放的动画《怪盗Joker》的改编游戏。怪盗Joker的师傅“白银之心”的宝石“愿望”被一个叫羽户武治的人盗走，就在Joker夺回宝石时，眼前突然出现了一位神秘男子，以压倒性的实力将宝石从Joker手中夺走。与此同时，神秘组织“怪盗同盟”向Joker宣战，Joker要与神秘男子和来自于世界各地的怪盗展开一场宝物争夺战，然而Joker的同伴“黑桃”和“钻石女王”也参与到了“怪盗同盟”中，这究竟是怎么回事呢？

在游戏中，玩家要操作怪盗Joker穿越重重障碍取得目标物品，途中会遇到不少敌人，可以运用Joker的陷阱道具停止敌人的行动，或是用口香糖道具巧妙地骗过敌人的视线，灵活地使用各种道具迷惑敌人，华丽地前进吧！除此之外，Joker还能用自己的能力“怪盗视觉”来发现关卡中的隐藏要素和物品。

（文：昴星团）



▲在关卡中收集道具解开谜题。



▲好了，下一个偷盗的目标是什么呢？



▲使用道具干扰附近的保安，并趁机逃走。

传说中的“最终BOSS”小林幸子参战咚！



光盘 POCKET HALO 视频收录

PSV | MUG 音乐

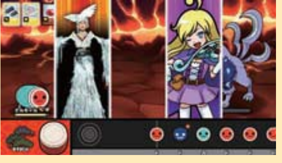
太鼓之达人 V版

太鼓の达人 Vバージョン

BNE | 日版 | 预定2015年7月9日

“《太鼓之达人》系列”终于登陆PSV，近期官方也新公布了一批乐曲，包括首次在本系列登场、来自动画片《歌唱王子 真爱1000%》的《マジLOVE 1000%》和来自游戏《皇牌空战4》的《Comona》，还有由号称“最终BOSS”、“超大型新人”的小林幸子演唱的《さちさちにしてあげる》。本作的新游戏模式“咚咚大冒险”，是讲述咚酱穿越到异世界的RPG风格模式。在该模式中玩家会遇上不同的人物，当然也需要战斗。战斗同样也是以音乐游戏的方式进行，正确地敲打节奏就能给予敌人伤害，而装备则影响每次攻击所需的连段数和攻击力等，在一首曲子内把敌人体力减为0则算战斗胜利。同时，该模式也会有《自由战争》、《皇牌空战》、GUMI、熊友等角色客串登场，小林幸子女士和摔角选手冈田和睦也会作为同伴加入该模式中，只要在演奏中发动必杀技就会出现所选角色的特写！咚酱甚至可以穿着小林女士的华丽服装哦！

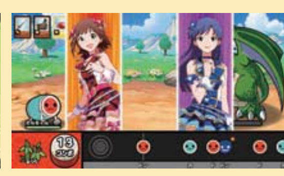
（文：阿鲁）



▲小林女士的必杀技可以提升攻击力！



▲依旧可以给咚酱换上各种不同的外观。



▲765Pro的13名偶像都会参战！要选择哪位偶像呢？

阿鲁：连演歌歌手都被逼得走“虚拟偶像”路线了，日本娱乐圈真是太可怕了！

成为魔法少女，拯救世界吧（笑）！

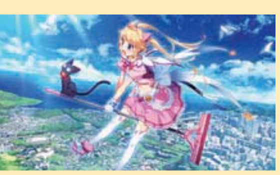


PSV	AVG	文字冒险
灰色的果实外传 偶像魔法少女小满		
グリザイアの果実スピンアウト！？ アイドル魔法少女ちるちる☆みちる		
Prototype	日版	预定2015年6月25日

《灰色的果实》原本是PC平台上的一款文字冒险恋爱游戏，为其制作公司Front Wing的十周年纪念作品。该作及其之后衍生的系列作品大受好评，于是在2014年于PC平台上，分上、下篇推出了名为《偶像魔法少女小满》的外传作品，并于今年整合后移植到PSV平台。

本作的主人公是原作女主角之一松岛满，作为红不起来的偶像，某一天突然成为了魔法少女，从而开始为拯救世界而奋斗。本作中登场角色全部是来自《灰色的果实》的原班人马，不过背景设定全部经过更改，玩家们大可以轻松的心情来对待。而本作并没有设立一般AVG中存在的选项，玩家只需要惬意享受轻松愉快的故事即可。游戏支持触摸操作，并且对应PSV TV，而且还内置三种色彩调整模式，以对应PSV-1000、PSV-2000和PSV TV在显示色彩上的细微差别。（文：白菜）


▲超人气角色麻子在本作中的设定为爵士乐吧“9029”的店长，平时经常关照作为偶像的小满。


▲原作中下场比较悲伤的黑猫，现在也名正言顺成为了来自魔法国度的吉祥物。


▲外传中风见一姬也依然是兼任顶级偶像和魔法少女的超天才。

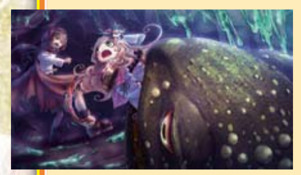
拇指姑娘与众多个性角色的浪漫恋爱故事

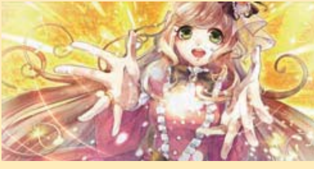


PSV	AVG	文字冒险
绝对迷宫 秘密的拇指公主		
绝对迷宫 秘密のおやゆび姫		
Karin	日版	预定2015年7月30日

某一天，在村里生活的少女夏洛蒂的身体突然变成了拇指般的大小，祸不单行的是她还遭到了不明身分的士兵们追杀。为了摆脱追杀并寻得恢复原本模样的方法，夏洛蒂与青梅竹马的少年拉斯踏上了旅途。而在这场旅行里，夏洛蒂遇到了许多充满个性的同伴们，与他们一同编织了一个个风格迥异的冒险故事。PSV上的乙女系文字冒险类游戏也不少了，即便如此，本作还是以标新立异的风格夺得众人眼球。不仅能攻略该类游戏例牌的各种帅哥角色，还能攻略可爱的女孩子们与一只鸟。以“拇指姑娘”作为女主角的本作，故事风格也充满童话气息，像是人鱼公主、不穿衣服的皇帝、龙骑士等角色，无不让人感受到浓厚的幻想风格。此外包含女主角在内的强大声优阵容与精美插画亦是瞩目的一点。

（文：果汁）


▲女主角夏洛蒂与青梅竹马拉斯的冒险过程。


▲正常大小的可爱女主角。


▲图中的鸟正是可攻略角色之一。对，是可攻略角色。



游戏一品轩

这几天同时在玩《如龙 零》和《GTA5》，越发觉得日厂在做沙盒游戏方面与欧美厂商的差距越拉越大，拖沓的节奏实在无法让人很快地进入状态，PS4版的画面表现也着实让人失望。虽然槽点很多，但不可否认《如龙 零》还是一款优秀的作品，只是慢热的风格需要玩家多一些耐心。

收罗近期精品三线游戏

栏目主持：阿鲁

文 Civily练

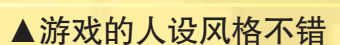
本辑游戏推荐

推荐给 冒险类游戏爱好者·看重游戏剧情的玩家

PSV	破碎时光		
	Broken Age		
	Double Fine	AVG	美版

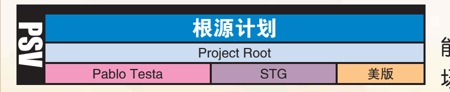
近几年，各个平台都涌现出了不少有情怀的冒险类游戏，比如《机械迷城》、《地狱边境》等作品都叫好又叫座，而近日推出的《破碎时光》也算是此类作品中的一款优秀之作。说起该游戏的诞生也颇有意思，Double Fine这家工作室在2012年于众筹网站上筹集开发费用，很短的时间内就得到了近300万美元的资金，这笔为数不少的资金为这款开发周期近两年的游戏提供了坚实的基础。本作的画面非常有特色，童话绘本般风格的角色和世界设定颇为治愈，仿佛让人置身于一个梦幻的世界。游戏初始可选择男、女两个主角，两人最初的故事彼此独立，但可以随时切换角色冒险，这种游戏结构的设计为后期故事的发展做足了铺垫。对于冒险类游戏而言，除了优秀的剧情外，合理的谜题设置也是非常重要的一个环节，它起着承上启下和串联剧情的重要作用。就难度而言，本作的的谜题比较有“亲和力”，通常不会出现让玩家脑洞大开打断游戏节奏的情况出现，比如有帮着找切蛋糕的刀、回答谜语、按顺序拼图等，但要注意的是游戏中的对话分支很多，许多线索只有认真看过对话后才能找到，这对玩家的英语水平有一定的要求。值得一提的是本作的配音也做得非常优秀，角色奇怪有趣的腔调让人印象深刻，让游戏氛围更加鲜活。本作整体有着较高的制作水准，在叙事结构方面的巧思为故事加分不少，流畅的节奏让人能长时间沉浸在游戏世界中。不过如果单从玩法来看，对于那些偏爱硬核类游戏的玩家来说，本作或许会显得有些“寡淡”，但冲着本作的艺术性还是很值得一玩。




▲游戏的人设风格不错


▲漂亮的画面让人心情大好

推荐给 弹幕射击游戏爱好者・对自己的反应力有信心的玩家



本作是一款弹幕型射击游戏，故事讲述了能源巨头在地球市场形成了垄断，并酝酿着一场不可告人的秘密计划，而玩家则担负起揭露这个计划的责任。本作采用了全3D的画面来表现，华丽的弹幕和强烈的机械感很好地营造出了战争的气氛，雪山、草地、太空等场景都做得较精细，纵深感很强。游戏中玩家有五架战机可以选择，每架都有各自的特色，有的子弹威力小但覆盖范围大，而有的则是威力大范围小，玩家可以根据自己的喜好任意选择。除了能上下左右移动外，游戏中的飞机还可以围绕某个原点进行旋转，在对付一些难缠的敌人时，边转边打是一个非常有效的战术，但是这种打法有个缺点就是非常容易混淆方向，这个时候就要多借助画面中心的白色框进行瞄准，虽说画面左下角有一个罗盘地图，但整体来说还是偏小，特别是在激烈战斗的时候看起来让人觉得很累。本作的画面表现不错，战斗也相当激烈，但相对于以往的弹幕型射击游戏来说并没有什么本质的区别，感兴趣的玩家值得一试。



推荐给 休闲类游戏爱好者・反应力快的玩家

3DS

新落井下石		
新ひゅ~ストン		
Poisoft	PUZ	日版

日本厂商比较擅长把一些日常生活中的内容融入游戏玩法，比如《新落井下石》就是这样一款颇有新意的作品。本作的表现形式为3D，在简单地交待剧情之后，玩家会来到一口水井前把石头投进去，之后要操作这块石头躲避井中的木栅栏、海绵等一系列障碍，要注意的是在下落过程中碰到任意障碍都会导致屏幕下方的HP降低，玩家要在HP降为0之前让这块石头最终抵达终点并成功落入井底的水中。随着游戏的深入，不同关卡的井和下落物都会有一些有趣的变化，比如铃铛在冰雪井中穿越、牙齿在童话般的巧克力井中飞驰，而不少奇妙的组合都会让人忍俊不禁。本作在表现形式上有不少有趣的创意，但玩法不够丰富的弱点还是无法掩盖，在游戏中期基本就能体验过游戏中的大部分内容，而此时就容易失去新鲜感。本作比较适合碎片时间较多的休闲型玩家。



推荐给 喜欢自己制作关卡的玩家・热爱平台跳跃类游戏的玩家

3DS

炸药强尼		
Johnny Dynamite		
TwoFiveSix	ACT	美版

本作是任天堂e商店中的一款平台跳跃类游戏，在游戏中玩家扮演小伙子“强尼”，前往世界各地去收集排除那些给人类带来危害的炸药。由于本作采用的是2D画面，所以对世界名胜的表现也比较局限，大部分都只是换一换背景图片，比如上海、富士山、自由女神像等，玩家在每个关卡的目的就是利用自己的喷气背包前往每个角落，直到该关卡的炸药收集完毕即算完成，而系统也会根据玩家的表现给予星级评价。不过使用喷气背包对微操的要求较高，即使你知道路线怎么走，也需要细致地去躲避每一个电网和地雷，而最让人头痛的绝对是关卡中那些会移动的章鱼，它们往往会在你规划好的路线上进行骚扰。此外，本作另外一大特色就是允许玩家利用游戏中的资源编辑属于自己的游戏关卡，对游戏进行无限的拓展。虽说本作在画面表现上比较单调，但较高的自由度会让那些喜欢DIY的玩家找到属于自己的乐趣。



阿鲁：《新落井下石》看上去有点意思，谁去下载一个借我玩玩。

白菜：自己下！

推荐给 横版过关游戏爱好者・喜欢复古游戏的玩家

3DS	布卢小子 2		
	Bloo Kid 2		
	Winterworks	ACT	欧版

《布卢小子》是曾在iOS平台推出的一款经典2D横版过关游戏，而其续作除了继续在iOS上推出外，还登陆到3DS平台与玩家们见面。和大多数复古风格的游戏类似，像素画面加8bit的背景音乐已成为了标准配置。本作的教学并没强行中断玩家的操作，而是让玩家根据背景提示自然而然地去体验游戏玩法，通过简单的跳跃、跑动，踩死敌人或前往一些更高的平台（跳跃动作都跟马里奥一样，是在致敬吗）。本作的收集要素不少，除了基本的黄色星星和绿色史莱姆外，每关都有三颗蓝色星星被放在关卡的隐秘位置，而大部分都需要玩家探索出隐藏道路才能找到。值得一提的是每关终点都会有个气球从地上升起，而玩家也只有一次机会把它踩爆，这种设定无疑会把完美收集控玩家给逼疯。本作囊括了横版过关游戏的大部分经典元素，但就关卡设计风格而言，该游戏更强调操作难度，并不能带来非常流畅的节奏感。



推荐给 热爱推理的玩家・解谜益智类游戏爱好者

PSV	素描解谜		
	Sketchcross		
	Spiky Fish	PUZ	美版

虽说游戏界每年都发生着翻天覆地的变化，但实际上受众面最广、老少皆宜的还是那些看似简单却乐趣多多的游戏。本作的界面如同游戏的名字一样，充满了草图的随意风格，而一个个画在纸上的小格子和数字是不是会让你想起扫雷呢？其实本作的玩法确实与其有些异曲同工，也是通过数字提示来逐渐推导出一个结果。比如在画面上方有一个数字3，则代表该竖列有3个连续的点需要被铅笔描出来，如果是3和4两个数字则代表这一列有一组3个连续点和一组4个连续点。通过与横列数字相对应，玩家可以一步步推导出最终的答案，通常草图描到最后都是一张生动的像素画，如船、鸟、建筑等。当遇到一些较为复杂的谜题时，可以通过L/R键或屏幕上的按钮对草图进行放大，仔细观察其中的玄机。比较遗憾的是本作的关卡数量只有50个，总体偏少，但玩家可以通过每关的在线排行榜不断冲击最佳名次，如果想挑战自己的话，游戏的疯狂模式也非常值得一试。



▲满屏的数字和格子是否已经让你眼花缭乱？

推荐给 原作的粉丝玩家・女性恋爱冒险游戏爱好者

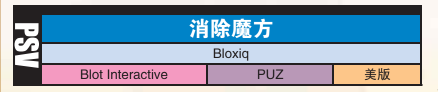
PSV	华丽一族 摩登时代		
	华ヤカ哉、我ガ一族 モダンノスタルジィ		
	Idea Factory	AVG	日版

《华丽一族》是原本在2010年出品在PSP平台的一款恋爱冒险游戏，而当年这部大受好评的作品在近日被复刻移植到了PSV平台。游戏故事讲述了穷困潦倒的女主角因机缘巧合来到了大财阀宫之杜家做佣人，而在这里意外与宫之杜家的六位兄弟邂逅，并擦出了爱情的火花。相对于通常的恋爱冒险游戏，本作的系统显得更加丰富，玩家可以自由地在宅子里探索并主动触发丰富的事件，而作为佣人，玩家在平时需要多工作来提升容姿、忍耐、教养等能力，这些能力的高低会直接影响主人公在不同男主角面前的表现。此外，游戏中还有不少道具能收集，玩家可以把这些道具用于装饰自己的房间，让自己的女仆生活过得更加精彩。相对于PSP版本，本作新增的触摸机能让菜单点选更加便捷，而游戏中的存档也会附上相应的截图，管理更加方便，并且追加的“宫之杜美术馆”还收藏有不少资料供玩家欣赏、查阅。

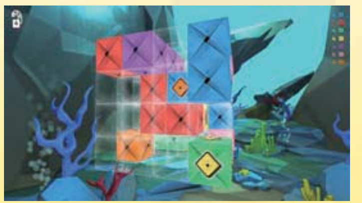


▲主角看到男人们争吵的错愕表情也是萌萌哒。

推荐给 消除类游戏爱好者·对魔方感兴趣的玩家



一提到魔方，不少人都会觉得有趣却又难以上手，而本作把魔方和消除进行了揉合，对玩法进行了创新。本作的画面表现算不上突出，但7个风格各异的场景让整个游戏世界变得更加多样。游戏的目的很简单，就是把同色的方块凑到一起进行消除，并最终让看似坚固的魔方瓦解，而玩家需要经常切换到魔方的内部进行查看，再根据内外的方块位置进行旋转，尽量让魔方的核心凑成同一种颜色消除，让整个魔方失去支撑。而随着游戏的逐渐深入，还会出现锁定方块、炸弹方块等特殊方块，让玩法变得更加丰富的同时，也让玩家需要花更多的脑力去思考如何更有效率地旋转并消除方块。游戏中的无尽模式也极具挑战性，对玩家的逻辑和运气都有着不小的考验。但本作的教学做得不太友好，如果是完全没玩过此类游戏的玩家可能上手起来有一定困难，喜欢休闲消除类游戏的玩家值得一试。



汉化信息台

PSV



●迷宫RPG游戏《限界凸记 萌录编年史》在近日推出了官方中文版。故事讲述了内向害羞的主人公伊欧所生活的世界发生了异变 ，为了拯救陷入危机的世界，伊欧在长老赋予其力量之后踏上了冒险的旅途。

●无双新作《战国无双 编年史3》 在前段时间推出了官方中文版。虽说相对日版晚了近5个月，但优秀的汉化质量还是让人觉得等得值，系列作品粉丝不容错过。

●由人气动漫改编的动作游戏“《海贼无双》系列”最新作《海贼无双3》在近日推出了官方中文版。该作的剧情重新回归到原作的故事线上，并加入更多的新角色和动作。

●以小小大星球主角麻布仔为主题改编的跑酷类游戏《麻布仔快跑》在近日推出官方中文版，喜欢休闲类游戏的玩家值得一 试。

●日式RPG游戏《刀剑神域 失落之歌》在近期推出了官方中文版。原作小说及动画的粉丝们不要错过。

3DS



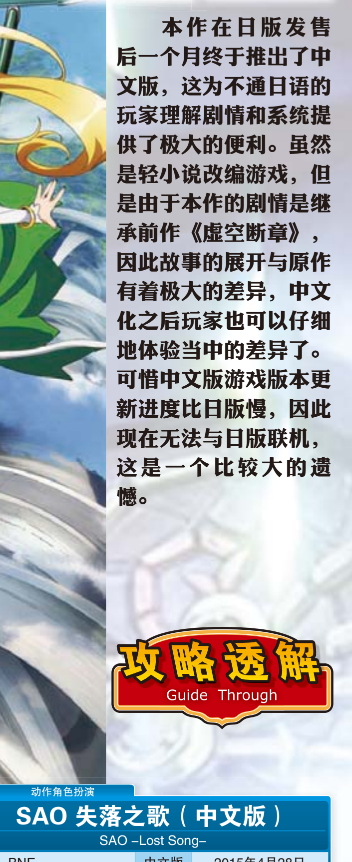
●人气动作游戏《恶魔城 暗影之王 命运之镜》在近日发布了汉化v1.0版。由于缺乏测试，该版本还存在一些BUG，但并不影响游戏的正常进行，期待已久的玩家不要错过。

●《水滴解谜 反射》是2014年推出的一款益智类游戏，玩法比较简单，玩家需要在关卡里控制蓝色的球滚动，“去吃”掉其他颜色的球。近日该作发布了繁体中文版，推荐给喜欢动脑筋的玩家。

●益智解谜游戏《忍之解谜》在近日发布了汉化版。游戏中玩家扮演一名萌萌的小忍者，运用自己的智慧解开每个关卡中精妙的谜题。

苍穹：《战国无双》中文化好评！不过字体不太好看，希望《4-Ⅱ》改进。





本作在日版发售后一个月终于推出了中文版，这为不通日语的玩家理解剧情和系统提供了极大的便利。虽然是轻小说改编游戏，但是由于本作的剧情是继承前作《虚空断章》，因此故事的展开与原作有着极大的差异，中文化之后玩家也可以仔细地体验当中的差异了。可惜中文版游戏版本更新进度比日版慢，因此现在无法与日版联机，这是一个比较大的遗憾。



A・RPG	动作角色扮演	
PSV	SAO 失落之歌（中文版） SAO –Lost Song–	
BNE	中文版	2015年4月28日
对应PSV TV	1～4人	399港币

基础系统

操作详解

按键	动作	备注
普通操作		
左摇杆	移动	仅限野外和迷宫
右摇杆	移动镜头	
方向键↑	转换为飞行模式	仅限原野
方向键←/→	转换为滞空模式	仅限原野
左摇杆+R	冲刺	需要消耗耐力
○	对话、调查	–
×	跳跃、二段跳跃	仅限野外和迷宫
□	弱攻击	仅限野外和迷宫
△	强攻击	仅限野外和迷宫，需要消耗耐力
L	重置镜头	–

按键	动作	备注
普通操作		
长按L	锁定/解除锁定	仅限野外和迷宫
R	拔刀/收刀	–
长按R	显示技能选单	仅限野外和迷宫，拔刀时为剑技，收刀时为魔法
R+○	防御	发动防御动作后松开○长按R可以一直防御
防御中左摇杆	变更防御方向	–
防御中○	防御反击	–
左摇杆+○	踏步	–
踏步发生时长按○	快速转换飞行模式	–
被吹飞时左摇杆+○	受身	–
团队槽满时L+R或者点击前触屏	发动团结奋斗状态	能力提升，还有因角色而异的其他效果

按键	动作	备注
普通操作		
团结奋斗中○+△	切换发动技	切换发动技命中后按□或者△可以切换队友进行连续攻击
START	暂停菜单	–
SELECT	道具指令菜单	–
SELECT长按	开启沟通选单	
滞空模式专属操作		
方向键↓	切换为步行模式	–
移动中+R	加速移动	–
长按×	上升	–
双击×后长按	下降	–
飞行模式专属操作		
方向键↓	切换为步行模式	–
左摇杆↑	下降	–
左摇杆↓	上升	–
左摇杆左右	旋回	–
R	冲刺	–
长按×	减速	–
双击×	转向后方	–
左摇杆+○	翻滚	–
R+×	空中驱动	与锁定目标夹角90度以内时会向目标进行旋回冲刺，动作中按□或者△可以发动冲刺攻击
飞行模式中使用普通攻击、技能、防御	切换为滞空模式	–

人物状态

为了切合原作，本作没有传统 RPG 的等级概念，而是以熟练度系统取代。熟练度系统会在后文进行说明。比较特别的是，种族熟练度对于基础状态的影响为 HP 和 MP 上限，以及属性攻击力和属性抗性，攻击力则受对应的武器熟练度影响而产生倍率补正。防御力则只受装备影响。



装备

分为主武器、副武器、戒指、首饰、护身符、服装这六种。其中服装只会影响外观，对于角色性能没有任何加成。主武器有单手剑、细剑、短剑、双手剑、指节拳套、刀、双手斧、单手棍、枪、弓这几种，而每个角色仅能使用 3 种武器。装备单手剑、细剑、短剑、单手棍时，可以在副武器栏中选装盾牌增加防御力。而桐人和伶茵在主、副武器栏中都装备单手剑的话就可以使用二刀流了。戒指、首饰、护身符可以对角色的各项数值进行强化或者免疫一些特殊状态。在空都可以任意更换装备，野外和迷宫内则无法更换。

队伍

在进行单机游戏时，可以选用任意一名角色作为操作角色，另外 2 名角色作为 NPC 组成队伍。联机则可以由最多 4 名玩家组成队伍。只有角色在队伍中才能对其进行装备的整理。

道具

道具虽然没有携带种类的上限，但是消耗型道具每种均有携带数量的上限，某项道具的数量达到携带上限时就无法拾取宝箱中的同种道具了。而 BOSS 战时要是回复道具携带不足很容易陷入苦战，因此要经常对道具进行整理。

城镇设施

工房：可以在莉兹贝特处进行武器鉴定和武器强化，以及在艾基尔处买卖各种装备，所有掉落的装备都必须进行鉴定后才能使用。

酒馆：可以接各种支线任务和特殊任务委托，进入联机模式以及创建、修改自创角色。

道具店：买卖各种消耗品的地方。

旅馆：道具箱处可以进行道具整理，办公桌处可以进行队伍编成，床则是存档点。

地图上的蓝色圆圈：转移门，可以快速传送到各个野外地图，而层主级 BOSS 战前一般也有转移门供玩家返回城镇作攻略准备。




支线任务与特殊任务

支线任务主要是讨伐一定数量的杂兵或者采集一定量的素材为主，可以在主线剧情或者在迷宫中探索、练级的时候顺便完成，不过对应的道具、素材报酬只会在第一次完成的时候获得，因此没有反复完成的必要。特殊任务大部分是讨伐主线剧情和个别故事中出现过的各种 BOSS，多数讨伐复数 BOSS 的任务中，BOSS 是单一逐个出现的，不过部分 DLC 任务会同时出现复数 BOSS。在接受这类任务并走出酒馆就会立即进入战场战斗，战斗结束后返回酒馆交任务即可完成。这类任务的道具类报酬同样只能获得一次，但是 BOSS 掉落的道具是可以反复刷的，想获得高质量、高等级武器也只能在特殊任务里刷了。

部分戒指、首饰的获得方法

戒指、首饰名称	效果	获得方式	备注
光水晶戒指	MP上限+300，全属性攻击力+20%（具体数值会根据种族不同产生变动）	完成莉兹贝特的个别故事	全游戏仅能获得1个
海尼尔之勋章	防御力+50，全属性耐性+10%（具体数值会根据种族不同产生变动）	5星特殊任务“机械机关的杀戮者”报酬、环状冰山迷宫哈尔洞窟内宝箱	全游戏仅能获得2个
尼奥尔德之勋章	防御力+300，全属性耐性-15%（具体数值会根据种族不同产生变动）	在诗音的支线剧本中选择“不帮助洛基”路线的报酬、7星特殊任务“引导者”报酬	全游戏仅能获得1～2个
攻击项链	攻击力+100	10星特殊任务“幻想之花”报酬	全游戏仅能获得1个
守御项链	防御力+100	10星特殊任务“砂雾”报酬	全游戏仅能获得1个

护身符名称	效果	获得方式	备注
瓦尔基丽娅之羽饰	所有数值下降系Debuff无效	在诗音的支线剧本中选择“帮助洛基”路线的报酬、以及7星特殊任务“主神显现”报酬	全游戏仅能获得1～2个
罗塔之羽饰	免疫拘束、诅咒状态	10星特殊任务“邪神战争”报酬、FeFnir部位破坏掉落、赛攻部位破坏掉落	–
格恩达尔之羽饰	免疫精神疲劳、睡眠状态	10星特殊任务“终末之翼与黄金枪”报酬、7星特殊任务“偶遇狩猎者”掉落	–
古娜之羽饰	免疫封印、麻痹状态	10星特殊任务“零度黄昏”报酬、7星特殊任务“冥界女神”BOSS掉落	–
荷拉德古娜之羽饰	免疫中毒、失衡状态	10星特殊任务“华月姬君”报酬、7星特殊任务“掠夺者与夺回者”掉落	–

联机模式

在酒馆与男性店员对话可以进入联机模式。联机分为网络和 Ad-Hoc 两种模式。联机模式下房间里的任何玩家都可以自由地接任务，也能自由加入同房间内的队伍，房主仅有把成员踢出房间这个特权。加入队伍后在酒馆门前可以确定准备完成，而接下任务的人必须等队伍里所有人准备完成后再出发，否则没有完成准备的队友会留在酒馆内。联机模式下，玩家没有接下委托或者加入队伍的话仍然可以在空都自由活动，可以去旅店整理装备、切换使用角色，去工房鉴定、改造武器等，但是转移门会关闭，无法进出野外。

武器和盾牌



Rank1 ～ 7 的武器和盾牌都可以在商店中购买，或者从野外、迷宫中的杂兵和 BOSS 身上掉落。而 Rank8 以上武器就只会在追加迷宫以及特殊任务的 BOSS 身上掉落。商店中购买的武器和防具数值均为固定，而且不会附带任何属性能力和特殊属

性效果，而 BOSS 与杂兵掉落的武器与盾牌的属性和等级都是随机的。由于武器强化无法增加基础属性值和附加特殊效果，所以还是尽力刷出基础能力、属性能力和特殊效果都让自己满意的武器和盾牌吧。在基础数值方面，同种类武器的基础攻击力浮动并不会太大，但是盾牌的性能差距非常大，因此低等级盾牌性能比高等级好的状况是存在的。不同等级武器之间差距则相当巨大，所以一旦获得了高等级武器就马上替换吧。

Rank8～10的武器获得方法



武器种类	等级	名称	最低基础攻击力	获得方式
单手剑	Rank8	逐暗者	750～850	9星特殊任务“风之墓碑与反叛者”BOSS掉落
	Rank9	阐释者	850～960	10星特殊任务“幻想之花”、“终末之翼与黄金枪”BOSS掉落
	Rank10	断钢神剑	950～1070	菲尤姆遗迹真BOSS版赛攻，以及10星特殊任务“狂乱奏响的和平之歌”BOSS掉落
细剑	Rank8	回答者之剑	540～650	8星特殊任务“知会死亡与终末之声”BOSS掉落
	Rank9	禁忌剑无悔湖光	612～732	9星特殊任务“消散不去的黑暗、怀有阴迷的心”BOSS掉落
	Rank10	闪烁之光	684～814	10星特殊任务“幻想之花”、“华月姬君”BOSS掉落
短剑	Rank8	暗墨凶刃	382～492	8星特殊任务“知会死亡与终末之声”BOSS掉落
	Rank9	隐忌刀史克列普	433～533	9星特殊任务“消散不去的黑暗、怀有阴迷的心”BOSS掉落
	Rank10	护园者	484～614	10星特殊任务“幻想之花”、“华月姬君”BOSS掉落
双手剑	Rank8	多拉格华提	1065～1155	8星特殊任务“荒神”BOSS掉落
	Rank9	达摩克利斯之剑	1207～1307	9星特殊任务“狂暴之神”BOSS掉落
	Rank10	瓦兰姆	1349～1459	10星特殊任务“掠夺者与夺回者”、“邪神战争”BOSS掉落
指节拳套	Rank8	残忍之拳	412～512	8星特殊任务“沙与风暴的奏鸣曲”、“封闭的世界与被穿透的男人”BOSS掉落
	Rank9	芬布尔	467～577	9星特殊任务“知会死亡与终末之声”BOSS掉落
	Rank10	宝贝	522～642	10星特殊任务“鬼神来临”、“邪神战争”BOSS掉落
刀	Rank8	天丛云剑	937～1037	8星特殊任务“堕落英雄与复仇大剑”、“封闭的世界与被穿透的男人”BOSS掉落
	Rank9	笼吊瓶花街醉醒	1062～1172	9星特殊任务“终末之翼与黄金枪”BOSS掉落
	Rank10	神刀布都御魂	1187～1307	10星特殊任务“鬼神来袭”、“救世同胞”BOSS掉落
双手斧	Rank8	灵魂收割斧	1245～1335	8星特殊任务“荒神”BOSS掉落
	Rank9	咎绝斧终结者	1411～1511	10星特殊任务“幻想之花”BOSS掉落
	Rank10	蝮蛇	1577～1687	9星特殊任务“冰棺与不皈依之人”BOSS掉落
单手棍	Rank8	葛利达沃	622～722	8星特殊任务“知会死亡与终末之声”BOSS掉落
	Rank9	世界树之杖	705～815	9星特殊任务“消散不去的黑暗、怀有阴迷的心”BOSS掉落
	Rank10	神槌妙尔尼尔	788～908	10星特殊任务“邪神战争”BOSS掉落
枪	Rank8	莱瓦汀	825～915	8星特殊任务“封闭的世界与被穿透的男人”BOSS掉落
	Rank9	连枪加贾格	935～1035	9星特殊任务“冰棺与不从之人”BOSS掉落
	Rank10	古代三叉戟	1045～1155	10星特殊任务“零度黄昏”、“终末之翼与黄金枪”BOSS掉落
弓	Rank8	辞世之弓	240～376	8星特殊任务“雪与极光的小夜曲”BOSS掉落
	Rank9	必中之弓	272～432	9星特殊任务“冰棺与不从之人”BOSS掉落
	Rank10	狩猎女神之咎弓	322～498	10星特殊任务“零度黄昏”BOSS掉落

防具种类	等级	防具名称	最低基础防御力	获得方式
盾	Rank8	赫菲斯托斯	120	8星特殊任务“沙与风暴的奏鸣曲”首次报酬以及BOSS掉落
	Rank9	埃基斯神盾	150	9星特殊任务“沙之灵庙与不皈依之人”BOSS掉落
	Rank10	安咯勒战盾	200	10星特殊任务“砂雾”BOSS掉落

武器强化

在工房莉兹贝特处可以进行武器强化（防具、饰品等无法进行强化），无论武器等级和能力如何，强化上限皆为 +10，强化前 5 级成功率均为 100%，6 ～ 10 的成功率则根据武器等级不同而有所改变，武器等级越高成功率越低。强化失败后武器的强化等级不会变化，但用于强化的素材会消失，由于本作素材比较紧缺，因此强化

前最好还是存档，强化失败马上读档重来。各等级武器的强化成功率数据如下。

Rank1 ～ 2：+6=75%、+7=68%、+8=62%、+9=56%、+10=50%

Rank3 ～ 4：+6=75%、+7=63%、+8=52%、+9=41%、+10=30%

Rank5 ～ 7：+6=75%、+7=62%、+8=50%、+9=37%、+10=25%

Rank8 ～ 10：+6=50%、+7=42%、+8=35%、+9=27%、+10=20%

战斗系统



游戏界面解说



①玩家使用的角色名字。

②左侧图标：角色种族；绿色槽：HP；蓝色槽：MP；黄色槽：SP（耐力）。

③队友状态。

④各种附加状态。

⑤雷达：中央为玩家操作的角色，蓝色箭头为队友，红点为敌人，橙色大圆点为事件发生位置，圆形雷达右侧为高度尺。

⑥团队槽。

⑦防御槽。

⑧技能指令列表。

拔刀与收刀状态

两种状态通过短按 R 键切换，在收刀状态下按□或者△键会马上进行攻击并自动转换为拔刀状态。拔刀与收刀状态的最大差别在于对应的技能，拔刀状态下可以使用的均为该武器对应的剑技；远距离的攻击魔法、使魔攻击、回复以及辅助魔法等均只能在收刀状态发动。盾的防御强化效果只有在拔刀状态下才会发生。

道具/队友指令

按下 SELECT 会在左下角出现道具 / 指令菜单，方向键的↑ / ↓切换道具和 NPC 指令，L/R 键切换道具 / 指令，□键为使用道具 / 下达指令。由于打开菜单时无法进行攻击和跳跃，使用道具和魔法一样会出现硬直，因此需要注意使用时机。

MP

剑技与魔法、使魔攻击均需要消耗 MP，在不使用剑技与魔法时会缓慢回复，当然也能通过使用道具来回复。随着种族熟练度的提升，获得固定技能与装备技能可以增加 MP 上限和回复速度。

耐力

强攻击、踏步回避、加速跑、受身、加速飞行、高速冲刺等动作都会消耗耐力值，耐力值全部耗尽时角色会陷入数秒的无法行动状态，耐力槽在不进行特殊动作以及攻击动作时会自动回复。

防御

R+ ○为防御，之后只要一直按着 R 就能持续防御了。但是防御只能抵挡来自正面的攻击，除此以外仍然是会受到伤害的，防御中使用左摇杆可以控制防御方向。防御中会出现防御槽，受到攻击就会减少，变成 0 的话会发生大幅度后退的硬直并且无法防御。防御槽在不进行防御的时候会逐渐回复。

瞬间防御与防御攻击

看准敌人攻击判定出现的瞬间进行防御的话可以发动“瞬间防御”。瞬间防御成功时，该次防御不消耗防御槽，对于连射或多段攻击判定的照射系攻击，在初击成功发动瞬间防御的话，可以通过连打R+○连续发动。在防御动作中按○键可以消耗耐力槽发动防御攻击。虽然防御攻击需要消耗耐力槽，但是其威力和低级的剑技差不了多少，而且消耗相当低，在MP不足的时候可以作为其中一种攻击手段来使用。

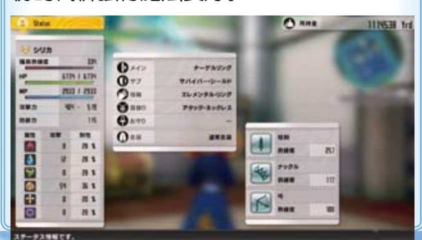


冲刺攻击

锁定了目标的时候，在一定角度内使用空中驱动时会自动修正为向目标所在的位置冲刺。冲刺攻击威力相当高，在近战角色面对拥有大范围近身攻击的BOSS时，冲刺攻击是用作一击脱离的重要攻击手段。

咏唱取消

魔法在咏唱阶段可以使用防御来取消，取消魔法的咏唱不会消耗MP，但是咏唱完成开始发动魔法的时候就无法取消了，虽然这样做同样会中断施法，但总比顶着受伤的代价强行施法要好。



团结奋斗以及切换攻击的小技巧

团结奋斗（简称UR）时角色的各种数值都会有所提升，而且还能发动角色被动技能中的UR系技能，UR中能够使用切换攻击，但是切换攻击成功发动的话会消耗掉所有的团队槽，因此最好等UR快结束时再使用。普通的切换攻击由于发动硬直非常长，因此命中率不是太高，这里给大家推荐一个小技巧，首先玩家操作角色使用剑技，最好是多段打击型的剑技，在剑技命中并结束前的瞬间快速输入○＋△，成功的话就会出现切换攻击的特写，之后按□或者△键切换，此时切换的队友同样会使出剑技攻击，伤害可以大幅度提高，而且切换过程中怪物会发生大硬直，是攻击的好时机。

踏步回避的小技巧

在发动踏步回避的时候大约有3～4帧的无敌时间（以游戏是30FPS算，也就是0.1秒左右），掌握好可以彻底回避掉一部分发生快且持续短的敌方攻击（例如齐格飞的剑气），但是对于大范围和持续时间很长的招式（例如大多数BOSS都拥有的近距离全方位爆发攻击）就只能老老实实地防御了。在踏步中按住圈不放可以直接切换为飞行状态（无论步行还是滞空状态均可，不能飞行的迷宫内和超过高度限制无效），是一击脱离战术的基本技巧。

异常状态

特定魔法以及附带有异常状态效果的武器会一定几率使敌人陷入相应的异常状态，而敌人的部分攻击同样也会使我方陷入异常状态。每种异常状态都必须使用相对应的回复药进行解除，这个在战斗中会非常麻烦，因此更推荐使用可以解除所有异常状态的魔法“恢复术”或者“恢复吐息”来应对，但是只有消耗型道具可以大范围解除我方全员异常状态。在饰品中有能免疫特定异常状态的效果。

状态名	效果	解除道具	备注
毒	一定时间内HP持续减少，HP归零时直接死亡	解毒药水、药师的妙药、阿斯克勒庇俄斯的智慧	–
精神疲劳	一定时间内MP持续减少	解毒药水、药师的妙药、阿斯克勒庇俄斯的智慧	敌方专用
封印	一定时间内无法使用剑技和魔法	解放之石、药师的妙药、阿斯克勒庇俄斯的智慧	敌方专用
诅咒	HP、MP、耐力回复量减少，防御力降低	解咒符、药师的妙药、阿斯克勒庇俄斯的智慧	敌方专用
麻痹	一定时间内无法行动	麻痹消除药水、阿斯克勒庇俄斯的智慧	推荐对BOSS技能
束缚	一定时间内无法行动	阿斯克勒庇俄斯的智慧	–
睡眠	无法行动，防御力下降，被攻击后解除	–	–
眩晕	一定时间内无法行动	–	推荐对BOSS技能
减速	一定时间内移动速度变慢	怜悯之眼、药师的妙药、阿斯克勒庇俄斯的智慧	–
攻击力下降	一定时间内物理攻击力下降	怜悯之眼、药师的妙药、阿斯克勒庇俄斯的智慧	–
魔法效果下降	一定时间内魔法效果下降	怜悯之眼、药师的妙药、阿斯克勒庇俄斯的智慧	–
防御力下降	一定时间内防御力下降	怜悯之眼、药师的妙药、阿斯克勒庇俄斯的智慧	–
失衡	地面的角色陷入短暂无法行动状态	–	部分BOSS震地攻击时发生

流程攻略

序章

开场动画之后，桐人一行人来到了传说中光暗交错的大陆斯瓦特阿尔普海姆。之后进入战斗教学，完成后前往“转移门”发生事件，并通过转移门前往空都莱茵。和城镇中商店旁边的亚丝娜对话后开始播放 OP 动画，序章结束。

第 1 章

飞翔在空中的精灵们

在旅馆中会对冒险队伍进行说明，然后就可以在书桌前对队伍进行编辑了，现在可以选择的角色为桐人、亚丝娜、莉法和诗音。此外在旅馆还能进行存档（床）、道具整理（箱子）等整备工作。而在城镇里则可以对玩家操作的角色以及当前队伍的同伴进行装备和技能设定。其他角色则需要在旅馆切换到队伍中才能设定。离开旅馆来到城镇，在酒馆、工房、格里托尼尔塔前、居民区均会发生事件，对城镇设施进行介绍。在所有事件结束后，通过转移门前往浮岛草原沃克林德，进行游戏中第一次野外探索。



浮岛草原的地图不算小，地面移动速度有点慢，推荐以飞行作为主要移动手段。另外雷达旁边高度计上的红色标志代表飞行限制高度，高于这个高度会无法使用滞空 / 飞行状态而且会强制转换为步行状态，在移动以及战斗时需要不时注意高度。首先往地图指示的橙色点前进，来到一个封闭的入口前发生事件。不过现在暂时无法进入，需要前往农场寻找开门的方法。往地图上新标识的地点前进，途中会遇上大量的杂兵敌人 Quasit。在野外战斗时需要注意，本作中杂兵的刷新速度不下于“《无双》系列”，如果只是以推进剧情或者完成任务为目的，千万不要沉溺于战斗，适当的时候就用飞行脱离战圈吧。此时会插入一小段回忆剧情。

对农家后侧进行调查之后获得“毕尔斯基尔尼尔之匙”，随后在农家里获得“希尔费石板”和“陈旧的日记”。从日记得知，另一半的石板被飞龙叼走了。向北方的浮岛前进，遇上游戏中第一个 BOSS 双足飞龙 Wyvern（Lv103）。结果就是……这只 BOSS 极其贫弱，甚至玩家还没出手就被 NPC 队友秒杀了。战斗后获得“罗斯库娃石板”。



▲这就是那只弱得要死的飞龙。

按照指示回到被封住的入口，看见有其他“高级玩家”被守门的怪物围攻，此时出现选项，选择“打倒怪物”就会进入战斗。敌人为 DeepOne（Lv104），攻击模式为跳跃斩和突进刺，同样非常得弱。打倒并触发事件后就可以进入迷宫“希密尔洞窟”了。入口东侧与 BOSS 房间前西侧两个分支的尽头各有一个宝箱，BOSS 房间前东侧的分支可以获得开启 BOSS 房间的钥匙。获得钥匙后在 BOSS 房间前的对话中选择“战斗”即可进行 BOSS 战。敌人为 DeepOne（Lv105）和 LizardMan×2（Lv105），攻击模式与野外的一样，基本无法对我们造成威胁。打倒 BOSS 后进入最里侧房间打开宝箱获取道具就会触发事件，第一章结束。

第 2 章

黑色精灵的世界

从野外通过转移门回到空都莱茵，与旅馆旁边的艾基尔对话，事件后莉兹贝特、西莉卡、斯朵蕾雅、菲莉亚加入队伍。之后会要求去酒馆接支线任务，同时城镇内各处也会发生个别故事（必须把操作角色切换为桐人才能触发）。

个别故事

・在旅馆内沙发旁发生，同伴为亚丝娜，对话之后与两只史莱姆战斗（其中一只巨大化）。事件结束后可以获得亚丝娜的原创服装。

离开旅馆往西面走，在塔前广场会遇到朔夜、亚丽莎・露和尤金。之后前往酒馆会对支线任务进行说明以及接下第一个支线任务“讨厌的蓝色家伙”。前往浮岛草原沃克林德有风车的地域就会发生事件涌现大量史莱姆，打倒 30 只史莱姆（数量达标的话会在信息栏进行提示）后就可以回酒馆提交任务。在大门那边和诗音会发生事件。之后前往工房，就会出现事件，莉兹贝特和艾基尔在这里开设了分店，从此就可以在这里买卖装备（艾基尔处）以及进行武器的鉴定和强化（莉兹处）了。

个别故事

・与工房内的西莉卡对话引发事件，事件结束后可以获得西莉卡和莉兹贝特的原创服装。

・调查工房内侧的门会发生桐人、亚丝娜和莉法的料理事件，事件结束后可以获得莉法的原创服装。

离开工房会发生与阿尔戈见面的事件，事件后阿尔戈加入队伍。走到转移门附近会有其他玩家请求救出困在迷宫的同伴的事件，对话中会出现选项“救援”/“拒绝”，如果拒绝的话会跳过这个事件，选择救援则会去帮助被困的玩家。在进入迷宫救援前我们可以先在旅馆发生事件，莉法会对原创剑技（OSS）进行讲解。前往希密尔洞窟最深处的 BOSS 房间，敌人怪物种类为 Empusa（Lv110）、Quasit（Lv108)、Vouivre(Lv109)，大概打倒 20 只怪物之后救援成功 . 与被困的玩家发生对话，离开迷宫通过转移门返回城镇可从求助的玩家处获得报酬。之后再次接触转移门就会发生事件，本章结束。

第 3 章

幼小的女神

工会“三叶草”的工会长，ALO 里是偶像现实中是科学家、带有俄国血统的 12 岁萝莉赛玟以及其左右手皇登场了。通过转移门前往浮岛草原，在地图中央靠下的石造机关上发生事件，与“三叶草”的玩家（以及皇）相遇后，前往东面的曼尼遗迹 。

个别故事

・调查空都莱茵中央广场的喷水池发生事件后雷根登场，获知桐人是莉法的哥哥后企图使用曲线救国战略，结果最终败露……



来到曼尼遗迹 ，第一道门会由克莱因打开，之后踩下中间分支路正中的圆形机关，打开东面有很多开关的房间后进入，按正中间的开关会出现宝箱（回廊水晶）。打开门左侧从近到远第 3 个开关可解锁分支路北面的房间，右侧中间的开关则是推开门前的石像，其他开关会召唤出怪物或者关闭房门。之后前往分支路北面的房间，在宝箱里取得“力之匙”，最后前往分支路西面的房间，用“力之匙”打开房门进入 BOSS 战。敌人为 Uruc（Lv115）、Drc x 2（Lv113），主要攻击方式为投掷斧头，亦会以回避玩家的攻击。打倒 BOSS 之后，在迷宫最深处的宝箱获得“古书”和“古锈钥匙”。

返回空都莱茵并与旅店前的克莱因对话后其加入队伍。之后在旅店中把克莱因设置到战斗队伍中，再与旅店门前的克莱因对话后前往浮岛草原中西侧，周围有不少风车的斯里法提洞窟。进入洞窟后发生事件，克莱因依旧会打开第一道门，在第一个十字路口进入北面的房间，打倒怪物后在宝箱里获得“南侧小房间的钥匙”。在南面的房门前使用钥匙后进入，打倒怪物后在宝箱里获得“十字路的钥匙”。前往下一个十字路口，在南面的宝箱里获得“机关房的钥匙”，往十字路口北面前进，在使用“机关房的钥匙”后打倒里面的怪物，踩下最深处的圆形机关。回到十字路口往东走，就会发现可以跳上更高高度的喷气机关开启了。前往东路尽头取得 BOSS 房间的钥匙“巨人之匙”后便可以返回 BOSS 房间进行战斗了。敌人为 Alp（Lv120），主要攻击方式是突进以及连续爪击，中途会出现 EvilGtawcer x 2，建议优先把这两只怪物打倒再对付 BOSS。战斗结束后从宝箱中获得克莱因梦寐以求的宝物“冬图之花”，之后返回空都莱茵，在中央广场入口附近与三叶草成员以及另外两名玩家对话收集情报。

个别故事

・在工房与艾基尔对话获得无法打开的宝箱，之后再与克莱因对话后场景转移到曼尼遗迹，在BOSS房间与Wyvern x 2（Lv110）战斗。战斗结束后桐人会遇上比迷宫 BOSS 更可怕的威胁……事件结束后获得桐人的原创服装。

返回旅馆后朔夜和亚丽莎前来帮忙解读古书并加入成为同伴。离开旅馆后会遇上“绝剑”优纪，操作角色强制更换为亚丝娜与优纪进行决斗。优纪虽然有 4 条 HP，但只要经过一段时间后战斗就会强制结束。战斗结束后优纪加入并获得“木槌”、“世界树的朝雾”、“治愈药液 ×3”。前往工房把木槌交给莉兹可将“古锈钥匙”打造成“葛利达沃之匙”。

个别故事

・调查工房内侧的门会触发大家一起戴猫耳的事件。

之后前往浮岛草原北部的两个迷宫。这两个迷宫不分攻略顺序。笔者首先前往西北角的盖尔罗德洞窟。该洞窟只要往西侧前进，打开途中一个机关就能进入 BOSS 房间。

大 BOSS 战 Ratatoskr（Lv135）

这是游戏中首次遇上的拥有 4 条 HP 的 BOSS。使用物理攻击可对其头部，双翼和尾巴这几个弱点发动进攻，打击脚部几乎没有伤害。由于双翼和头部位置都比较高，因此推荐盯着尾巴打。BOSS 的主要攻击方式为突进和爪击，飞到半空然后突然扑下，喷火横扫这两种攻击方式都有明显的前兆动作，认真观察并不算太难回避。每打掉 BOSS 一条 HP 左右后，它都会进入愤怒状态，该状态下攻击力和速度变高但是防御力减弱，并且新增在玩家脚下升起火柱、跳上半空喷火以及火球攻击，而部分攻击也会变成三连击。总体来说只要小心观察或者依赖魔法攻击并不是太难。

打倒 BOSS 后获得启动气流装置的关键道具之一“风之纹章”，同时迷宫东侧的宝箱房间解锁，可以前往那里回收道具。随后前往东北侧的希尔罗金洞窟 。由于洞窟处于高于飞行限制的浮岛上，因此只能绕道前进。浮岛在洞口地图标识南侧的地方有一处地势较低的地形，这里可以作为登陆点。在洞窟的第一个十字路口南侧拉下两个开关后往北前进，所有分支路上都有宝箱和开关，需要逐个进行探索，在 1 层北面最后的大房间会与 3 只新怪物 Basilisk（Lv125）战斗，敌人会使用大范围的横扫喷火攻击，虽然攻击力很低不过有点麻烦。全灭怪物后进入第二层。在大房间里打倒 4 只蜥蜴人后打开房间尽头的开关并原路返回。接着向南面走，途中的门全是只要打倒所有怪物就能打开，但是一层西南方有两个宝箱的房间必须打倒 BOSS 后才会打开，因此现在先无视它们，直接前往二层的 BOSS 房间。

大 BOSS 战 Jormungand（Lv135）

这个 BOSS 同样拥有 4 条 HP，弱点为头部和尾部。攻击模式为三个头同时进行大范围的火焰吐息，甩尾攻击则分为大威力的全身回旋甩尾和带有麻痹效果的尾巴拍地，此外还有突进攻击。由于吐息攻击的持续时间很长，因此可以集中火力攻击尾部，甩尾攻击直接防御、或者使用反击型剑技进行反击就可以了。同样在打掉一条 HP 后，BOSS 会进入攻击强化防御弱化的愤怒状态。在愤怒状态下会追加突进喷火以及在角色脚底召唤石柱等威力较高的攻击。

打倒 BOSS 后获得气流装置的另外一个道具“风魔力结晶”。同时之前上锁的宝箱房间也打开了，可以返回回收道具。此后如果返回空都莱茵会发生莉法的个别故事。

个别故事

・在中央广场与莉法对话后场景直接切换到斯里法提洞窟，前往最深处的 BOSS 房间，发现虚弱的邪神级 BOSS 以及企图讨伐 BOSS 的玩家，之后与玩家进行 2 对 4 的战斗。打倒玩家后获悉要收集太阳与月亮石。返回空都莱茵，与转移门附近的阿尔戈对话获得情报，之后场景直接跳到盖尔罗德洞窟。在前往 BOSS 房间的途中会出现大量杂兵，全部打倒以后获得“太阳石”，进入 BOSS 房间后发生剧情并转移到可以飞行的埃琉德尼尔空间内进行 BOSS 战。



支线 BOSS 战 Hugin（Lv130）

BOSS 的弱点为尾巴，翅膀防御力极高。战斗以空中战为主，因此大家要适应随时调整高度的战斗方式。BOSS 攻击方式有突进，甩尾攻击以及麻痹攻击等，需要注意防御，结衣发出提示时 BOSS 会使用尾巴上的长剑放出纵向的剑气攻击，因此尽量避免正面攻击。打倒 BOSS 后获得“月亮石”。

返回空都莱茵，在浮岛草原启动气流装

置，打倒 Mushus x 2（Lv135）后就可以上升到飞行限制高度以上进入斯露德遗迹。首先打开南侧通道尽头的开关，可在北面尽头的房间获得“宝物库的钥匙”。打开中央宝物库的门获得“2 楼的钥匙”，走到尽头打开房门登上 2 层。踩下南侧通道中间的机关后进入西侧房间尽头打开开关，之后进入北面的通道启动转移门。途中杂兵非常多，可以用来快速提升一下各个角色的熟练度。之后会进行层主 BOSS 战，在此之前可以通过转移门返回空都莱茵进行战前准备。

层主 BOSS 战　FeFnir（Lv150）

敌人的攻击力相当高，接近战会使用判定极大的突进、回旋攻击，以及波及全范围且只能防御的护体风暴；对付远距离的招式有高速突进，展开魔法阵的连续火球（假如没有装备盾牌进行防御会直接打掉全部防御槽）推荐使用飞行模式以横向加速进行回避，在角色位置引发的龙卷风以及暗属性的高威力吐息等招式。BOSS 的弱点为翼和尾部，推荐以魔法等远距离手段进行攻击，看见 BOSS 使用风暴和暗属性吐息时马上使用空中驱动进行接近战，并且抓住机会对弱点使用切换攻击。

打倒 BOSS 后浮岛草原北面的转移门变得可以使用，并且开放新的野外地图沙丘峡谷维昆德 。回空都莱茵后会有多个个别故事发生。

个别故事

・在完成了太阳石、月亮石剧情的情况下，与道具店旁边的莉法对话，场景切换到邪神怪物处，在邪神怪物的石板上装上两块石头之后，邪神怪物复原为 NPC 女神埃尔，并与莉法发生桐人争夺战。事件结束后再次与道具店旁边的莉法对话引发海底宫殿事件，并获得莉法的个别故事奖杯。

・调查旅馆的沙发会发生斯朵蕾雅的内衣礼物事件，有福利 CG 而且可以获得斯朵蕾雅的原创服装。

・在中央广场的一个路灯旁边遇到斯朵蕾雅并触发事件，之后获得菲莉亚的原创服装。

・中央广场的门前会发生结衣与西莉卡的捉迷藏事件，有事件 CG。

・调查喷水池前面的长凳会发生阿尔戈的求助事件，事件后获得 1000 金钱作为报酬。

・在工房处有祭典事件，对象为西莉卡、亚丝娜和莉兹贝特，可以看见浴衣立绘，而且无论先后顺序都可以把三人的事件全部发生完。



此时在酒馆可以接联机任务、特殊任务以及进行自建角色的编辑，同时也会追加更多的支线任务。通过转移门来到沙丘峡谷维昆德 ，把地图上标注的地方全部逛一圈（迷宫只要路过门前发生对话就可以，无须进入，进入了大多也是被第一个门堵在外面），返回空都莱茵并在中央广场附近发生尾行者的事件后进入下一章。

第 4 章

阴影中的红发少女

个别故事

・与中央广场的朔夜对话会引发带路事件。

通过转移门来到沙丘峡谷，前往地图上标识的 4 个地点后发生事件，众人决定从南部开始对每个迷宫进行攻略。首先来到最南面的兰帝格瑞斯遗迹，但发现这里大门紧锁无法通行，之后来到荷姆维捷洞窟。虽然是环状路线，但是由于东路有无法跳上的高台，因此需要从西路前进。途中会经过需要全灭怪物才能进入的房间，之后来到西北角的 L 型通道尽头，打开开关启动可以跳上高台的气流装置以及取得 BOSS 房间钥匙“摇篮之匙”。BOSS 为 DeepOne（Lv165），会不断召唤蜥蜴人杂兵（有限数量），但是

战斗方法仍然和以前无异。打倒 BOSS 后在尽头的宝箱获得“霍恩断片”。回到沙丘峡谷，由南往北的第 3 个提示点处，可以看见一个银色的宝箱放在气流发生装置的后面，并且从对话中得知停止气流发生装置的机关在不远处。在气流发生装置稍北的地方有一个很多蝎子怪物的浮空平台，平台中央有机关，选择“调查”之后会进入 BOSS 战。BOSS 为 Apophis（Lv155），实力并不强，但是接近战会使用附带麻痹效果的攻击，以远距离的魔法攻击为主可以轻松将其打倒。打倒 BOSS 后气流装置就会停止，从宝箱里取得“凡迪娜斯之匙”后回到地图南端的兰帝格瑞斯遗迹。用钥匙打开第一道门，之后打开南端的开关，全灭北端房间的敌人可打开 BOSS 房间开关。BOSS 是 Girtablulu（Lv175），虽然攻击力不强但是防御力很高。打倒两只蝎子杂兵后再对付 BOSS 会更加轻松。之后在房间尽头取得“凯芬断片”，前往最北面的迷宫，桐人再次发觉有尾行者，剧情动画后进入罗斯维瑟洞窟。



第一个房间只要打倒所有怪物就能通过。之后前往南端打开 BOSS 房门的开关，BOSS 为 Spartoi（Lv165），这只强化版的骷髅兵使用枪，攻击方式为突刺和连续横扫，一定几率附带诅咒效果。旁边的骷髅杂兵会补充但有上限，可以全灭，只要注意吹飞攻击就没什么问题了。打倒 BOSS 后获得“玛杜尔断片”，在获得三个重要道具的同时还会获得“奥德之匙”。之后发生事件返回空都莱茵。事件之后，队伍强制变为桐人、亚丝娜、莉法三人。通过转移门前往沙丘峡谷，前进后不久发生事件，红发的少女被怪物包围，一行人进行救援，与 Harpy×3（Lv180）进行战斗。虽然敌人等级很高但实力很弱，胜利后桐人认出这位名叫伶茵的少女就是尾行者，剧情后本章结束。

第 5 章

光与暗的悖论

首先是一段现实世界的剧情，之后回到 ALO 与伶茵触发事件。接下来就可在空都莱茵触发个别故事。

个别故事

·工房里有莉法、诗音和结衣的祭典事件。

·道具店附近与菲莉亚对话会发生桐人和莉法的兄妹剧情。

·在酒馆与工房之间的亚丽莎对话发生月光镜剧情。

·调查狮子型喷水池会发生导航妖精斯朵蕾雅的事件，逆骚扰。

·调查中央广场城门会发生莉兹贝特与菲莉亚的温泉事件。



与转移门旁告示板后面的 NPC 对话。通过转移门来到沙丘峡谷，与西南侧巨大龙骨旁边的奇怪男人对话，得知需要“艾瑞尼尔大锅”。来到西北侧的瓦尔特洛德洞窟，洞口位于岩桥的一端，并不在地上，这点要注意一下。使用“奥德之匙”打开第一道门。然后向北走，在北端尽头取得“中央房间的钥匙”，接着前往西侧尽头打开开关，之后前往中央房间，途中会触发与伶茵的事件。用钥匙打开房门全灭杂兵后，在尽头打开 2 层门口的开关，然后前往 2 层。这里必须先去南端打开气流装置的开关才能进入 BOSS 房间，可以绕行一圈顺便回收道具。BOSS 是 Golem（Lv195），会有骷髅兵和石像兵作为杂兵会轮番出现，只要把第一只石像兵打倒就算完成战斗了，石像兵防御力非常高，而且有十字拳作为近战招式，所以推荐以魔法战为主。之后在最内侧获得关键道具“艾瑞尼尔大锅”，离开洞窟回到奇怪男人处把锅子交给他。把艾瑞尼尔之锅交给 NPC 后

前往西南部的吉克鲁纳洞窟，在通道尽头遇上之前的奇怪 NPC 并打开隐藏的通道。顺着通道一直前进，中间遇到的门和东侧的门均需要全灭房间内的骷髅兵才会打开，在东侧房间的尽头打开开关，然后前往 BOSS 房间。

大 BOSS 战 Bergrisi（Lv205）

该 BOSS 虽然比较迟钝，但是攻击力相当强而且正面防御力非常高，弱点为腹部和尾部，后腿防御力也不高。攻击方式有突进、前脚砸地、巨体压杀、全身喷出气体攻击等，都是大范围攻击，尤其是气体攻击，判定范围远大于目测，因此近战的时候要随时注意防御。愤怒后会有砸地产生石刺的攻击，这招可以通过潜入其身下回避，同时也是攻击的好时机，而压杀攻击会使地上的角色出现失衡状态，需要跳起应对，如果有回城进行过装备上的强化，以及使用指节拳套和单手棍这类打击武器，那么攻略难度会大幅度降低。多用魔法也会比较简单。此外虽然攻击效果很差，但是攻击其带有甲壳的部位可以将其破坏掉。

打倒BOSS后启动最里侧房间的开关，停止气流装置开放沙丘峡谷最后一个迷宫。按照提示前往西北角的迷宫入口，进入格恩达尔遗迹。全灭房间的怪物后前往西南部的房间打开开关，然后再打开中央通道左侧的开关，接着前往西北部房间拿到“深处回廊钥匙”，最后在通道北端尽头打开通往 2 层的大门。来到第 2 层，打倒正面的石像兵（可以用魔法等远距离攻击完封）后南北两侧的门就会打开，进入两侧的房间分别打开开关就能一直前进到 BOSS 房间门前，这里有转移门可以回城镇整理装备或者调整队伍，用之前获得的钥匙打开房门就会进入 BOSS 战。

层主 BOSS 战 Hildisvini（Lv225）

这场 BOSS 战会返回野外进行。这家伙的弱点为身边围绕的四个水晶、双手以及头上的王冠，弱点属性为水，单手棍和指节拳套等打击系武器对其有特效，所以非常推荐带上水精灵的亚丝娜进行战斗。BOSS 虽然体型巨大，但是活动非常激烈而且动作很快，比较难盯着固定位置进行攻击，初见时会比较棘手。攻击方式有连续拳击、拍掌、高速旋转攻击、头锤，喷沙和落石。愤怒后旋转攻击和连续拳击速度变快，持续时间会变长而且追尾性能会增强，落石变成 3 次，如果控制不好可能会被秒杀。

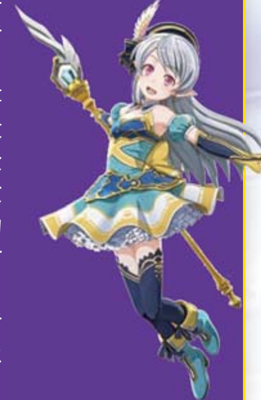
打倒 BOSS 后西侧的转移门变得可以使用，并且追加新的地图环状冰山弗洛斯希德。此时返回空都莱茵可触发个别故事，前往环状冰山弗洛斯希德发生事件后进入下一章。

个别故事

・在中央广场旁的路灯旁遇上斯朵蕾雅，发生西莉卡的烦恼事件。
・调查中央广场的城门，发生诗音和菲莉亚的礼物事件，获得道具“精力冰沙”以及诗音的原创服装。

第 6 章
与三刃骑士团（三叶草）的攻防战

把地图上提示的地点都走一次，由于地图的飞行高度限制很低，因此各处都需要绕行或者直接步行。随后通过转移门回到空都莱茵发生事件，并有过场动画。之后场景转移到旅馆，离开旅馆会发生事件并再次遇上赛玫和皇。往前走一段会再发生事件，艾基尔和莉兹贝特的店追加新商品。前往工房对环状冰山的攻略进行探讨后再次进入工房发生事件。



个别故事

・在工房里会发生菲莉亚、斯朵蕾雅的祭典事件。

通过转移门前往环状冰山发生事件，得知西面的迷宫会有各种宝物。之后前往地图标识的迷宫入口，进入亚多力兹洞窟 。稍作前进就会发生发现伶茵尾行的事件。往西面前进，在一处紧闭的房门前与三个玩家对话，选择帮助她们之后需要打败门内的 BOSS。Spartoi（Lv242）除了攻击力和 HP 比以前高以外基本没有长进。将其打倒之后会再出现 Spartoi（Lv245），由于这次数量较多，战斗的时候就需要小心了。完成战斗后在房间尽头打开开关启动气流装置，在另一侧取得“藏宝室的钥匙”，之后就可以往北前进进入 BOSS 的房间。BOSS 依旧是上级骷髅兵 Spaltoi（Lv248），这次战斗会随着时间的经过会出现增援，最终要与 3 只 Spaltoi 战斗。完成战斗后在房间尽头打开宝箱时发生对话，之后回到东南角，用钥匙打开宝物间的房门，打开宝箱却发现是空的。离开迷宫后再次发现伶茵在尾行，返回空都莱茵的工房发生事件，与赛玟谈论偶像与游戏。回旅馆一次并返回工房后再次与赛玟发生剧情，接着前往转移门，发生事件后获得“撒兹之匙”。通过转移门前往环状冰山，根据地图上的提示点前往诺恩纳格斯塔遗迹 。

使用之前的钥匙打开第一道门，西北的两个门可以直接打开，去东侧的房间打开开关后就能前往北侧的 BOSS 房间了。BOSS 为 Co-Walker×3（Lv280） 和 Kobolt×3（Lv275），其实就是大锤兵。小心应战即可。打倒所有怪物后救出房间深处的玩家，获得一本书以及在宝箱里获得一个不是稀有道具的素材。离开 BOSS 房间后，又发现伶茵在尾行（吐槽：都第几次了）。事件结束后返回空都莱茵，之后伶茵正式加入队伍并且得到环状冰山中央机关的情报。

第 7 章 谎言

剧情事件结束后会在工房开始自由探索。

个别故事

・调查中央广场的长凳，发生斯朵蕾雅和伶茵的购物事件。

・调查工房内侧的门，与西莉卡和亚丝娜发生冰封门的事件。

与道具店旁边的玩家对话，获悉环状冰山机关的情报。之后与中央广场的玩家对话，得知“布里欧纳克辉石”必须要在酒馆中完成委托任务才能获得。在酒馆接下“狩猎骏马”的任务，前往环状冰山东部地图标识处打倒 15 只 Hippogriff（Lv240）。敌人主要以旋回突进攻击为主，提示讨伐数量达标后就可以返回转移门了。回到空都的时候发现三叶草的成员也在找寻“布里欧纳克辉石”的获得方法。去酒馆报告任务，获得“布里欧纳克辉石”，离开酒馆发生剧情。事件结束后再次回到环状冰山，向西南部地图上提示的位置前进并遭遇 BOSS。

大 BOSS 战 Lindwurm（Lv265）

BOSS 虽然有 4 条 HP 但是防御力并不是很高，攻击方式有前咬和用右前脚拍打前方，面对这两招如果可以抓好时机使用反击剑技，可以直接给 BOSS 弱点的头部造成大伤害，另外还有前扑和飞上半空空袭。本战虽然在野外地图，但是由于高度限制的关系，基本上还是以陆战为主。打倒 BOSS 之后它会再次复活，在桐人对其使用“布里欧纳克辉石”之后 BOSS 消失。

前往新出现的南侧地图提示地点进入海尔提特洞窟 。第一个门只要全灭怪物就能打开，然后绕到南侧通道踩下开关，注意这里的宝箱是宝箱怪，击破后可以获得 2000 金钱。打开西南角的开关启动气流装置前进，踩下北面的开关后前往中央房间，中途在西面的分支路上获得“大厅的钥匙”。进入中央房间，全灭小恶魔后在房间尽头获得“北侧回廊的钥匙”，返回的时候会涌现大量敌人，如果打不过可以考虑逃跑。使用“大厅的钥匙”和“北侧回廊的钥匙”打开门后来到 2 层，在第一个十字路口往北前进打开开关，然后往西走打开通道南侧的机关（北侧那个会出现怪物）。返回之前的 T 字路口位置往南走，前往西面尽头踩下开关，原路返回通过第一个十字路口后往南走来到最东侧的房间尽头获得“守护者之匙”。前往最南侧用“守护者之匙”打开 BOSS 房间。

大 BOSS 战 Nidhogg（Lv310）

BOSS 是之前三头龙的强化版，弱点为尾部，身体部位则比较硬，集中攻击背部可破坏部位，破坏后会掉落刀类武器。BOSS 的主要攻击方式有回旋甩尾攻击，正面大范围的喷火，附带麻痹效果的尾巴拍地，对周围造成失衡效果的三连跳跃砸地攻击，愤怒之后会追加喷火突进。由于喷火范围很大而且攻击力高，从各方面考虑都是绕到侧后方攻击比较好，这种战法需要重点防御其两种尾巴攻击，由于有明显的出招前兆，只要注意防御就好，多用反击剑技仍然是快速制胜的办法。

打倒 BOSS 后在房间尽头的开关前会触发对话，从扳下开关后出现的宝箱中获得“绝望之箱”。此时皇与三叶草的玩家出现并发生剧情。离开迷宫后继续前往下一个地图标识的位置，使用刚才获得的“绝望之箱”把冰封的瀑布融化掉，进入瀑布后的迷宫佛罗迪遗迹。将分支路线两侧大房间的敌人全灭后进内部打开开关，之后来到中间通道发生剧情，遇上皇与三叶草的攻略玩家，皇会对桐人提出决斗请求，操作角色强制切换为桐人进行决斗。皇的等级是 330，打掉其 2 条 HP 战斗就会强制结束。如果之前有练过桐人的话，使用双剑的剑技“反击”可以迅速完成战斗。剧情后皇发现了桐人队伍里面的伶茵，并称呼她为“骗子”，听过其缘由之后桐人一行人决定则暂时返回艾基尔的工房。虽然诗音等人反对伶茵继续留在队伍里，但是桐人表示相信她。离开工房之后发生事件，众人决定继续攻略佛罗迪遗迹。回到迷宫，在中部有三条分支路口的西侧房间末端踩下机关，然后从中路就能来到 BOSS 的房间。

大 BOSS 战 Lindwurm（Lv340）

虽然为龙型 BOSS 的强化版，但攻击方式和弱点都与之前区别不大。BOSS 的正面招式攻击力较高，因此不推荐执着攻头，新增了原地起飞并落下的震地攻击。这招带失衡效果。较低频率发生的咬噬攻击如果能够防御下来的话是对头部攻击的好机会，同样前爪拍地的攻击也是使用反击剑技的好机会。愤怒后的向后起飞接前扑的攻击威力和范围都变得很大，即使装备了盾牌也只能防御两下，而且连续被命中两次就会挂掉，所以必须回避或者使用即时防御。BOSS 剩下一条 HP 并愤怒的时候会发动飞在半空的超大范围喷火，地上留下的火焰也有伤害，必须远离或绕到其身后回避。假如使用角色熟练度和装备都不太高级的话，可以尽量多用魔法进行远距离战。

打倒 BOSS 之后获得“维达的纹章”，在打倒 BOSS 后的对话中得知只要将其拿去安装在环状冰山中央的机关处就可以解除飞行高度限制。此后马上会再次进行 BOSS 战，所以要视乎队伍的状况考虑是否回到城镇存档和进行整备。来到地图提示的中央机关处出现选项，选择第一项会安装道具并进入 BOSS 战。

大 BOSS 战 Grendel（Lv345）

BOSS 的弱点为背部、腹部和尾部，背部可以破坏。只要避免进行近距离正面攻击就基本可以无视 BOSS 的突进攻击，大范围的近距离全方位喷气攻击有明显的发动预兆，注意防御即可，要注意这招无法使用反击技进行反击。在集中攻击侧后方时需要注意BOSS针对后方的攻击招式，往前趴和全方位中距离的连续冰柱虽然威胁不大，但会对近距离的目标造成震地失衡效果，导致我方也无法攻击。愤怒时攻击力大幅度且攻击频率增加，会一瞬间削减玩家大量体力。另外这个 BOSS 的 HP 非常多，最好能够全员带上 Rank5 的武器再来挑战。打倒 BOSS 后发生剧情返回空都莱茵，所有野外地图解除飞行高度限制，本章结束。



第 8 章
交错的思绪

空都莱茵，在对话之后可以自由行动。酒馆里会增加支线任务和特殊任务，此时可以触发个别故事。

个别故事

・在中央广场大门前与诗音对话，发生与诗音两人攻略大型北欧神话副本的事件，中途会进入荷姆维捷洞窟，遇上被囚禁的洛基。这里可以选择是否帮助洛基。由于是一连串的连续事件，并且这个选项会影响之后诗音的个别故事，笔者在这里选了不帮助。

・在中央广场边缘的长凳处与亚丝娜对话，发生工会“沉睡骑士”自我介绍并请求桐人与亚丝娜协助攻略活动 BOSS 的事件，这是连续事件的开端。

之后需要对解除限制后的各层地图高处迷宫进行攻略。地图上均有 2 个提示点，攻略顺序不限，笔者首先来到环状冰山东南侧的史基尼尔遗迹。高度限制解除之后，高处迷宫的杂兵怪物等级在 300 级以上，BOSS 也会大幅强化，所以推荐大家最好提升一下熟练度，并使用 Rank5 以上的武器进行攻略。首先前往西南方的房间里踩下开关，然后前往东北部的分支路，全灭房间的敌人后扳下最内侧的开关打开东南部的门。之后往东走，在尽头房间的银色宝箱里获得“修炼场的钥匙”，用它打开南部 BOSS 房间的门进行 BOSS 战。BOSS 为 Lindwurm（Lv380），之前已经遇到过多次，除了攻击力防御力 HP 量大幅度提高以外攻击方式和以前没分别。本战中，敌方还有两只高级骷髅兵助战，在攻击 BOSS 前最好先把骷髅兵解决掉。打倒 BOSS 后获得“白色宝珠”。

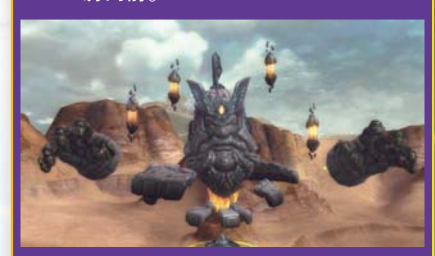
接着来到旁边的史奇尔菲格洞窟。先一直往南走到第二个十字路口，在西面分支银色的宝箱内获得“南侧回廊钥匙”，继续往南使用钥匙打开门后在通道尽头打开开关。接着往东走，在东侧十字路口往南，打倒房间内 3 只石像兵后打开尽头的开关，最后进入最东侧的 BOSS 房间。兽型 BOSS Bergrisi（Lv380）也是之前就挑战过的家伙，弱点仍然为腹、背和尾部，弱点属性为水。攻击方式和之前相比并无增加，连续全方位石柱攻击范围比以前更大，但是最具威胁的攻击依然是突进和翻身倒地。愤怒后会有三连快速突进。BOSS 战地图很小，注意不要在墙壁的位置卡住视角。打倒 BOSS 之后获得“蓝色宝珠”。

一个区域的迷宫打通之后返回空都莱茵时会与赛玟发生剧情。之后回到 ALO 继续进行攻略，前往沙丘峡谷东面标识的赫沃尔遗迹。首先来到最东侧的房间，从银色宝箱里获得宝藏钥匙，这里每打开一个宝箱都会刷出一波怪物。在东南角的小房间中使用宝藏钥匙，里面是 50000 金钱，然后去北端房间打倒狮鹫后进入房间最内侧打开开关，西北角的 BOSS 房间解锁。

大 BOSS 战 Ratatoskr（Lv370）

BOSS 是龙形的 Ratatoskr（Lv370）加上两个石像兵，其弱点和攻击方式都和以前没有变化，只要角色的各项熟练度都有一定水准的话，打倒 BOSS 只是时间的问题。打倒 BOSS 后获得“红色宝珠”。

接着来到西面的伏雷克遗迹。进入前方的房间打开开关后往东前进，把东面房间的怪物全灭之后开门继续前进，在最北端的通道前打倒守门的石像兵后踩下开关。来到 BOSS 房间前。



大 BOSS 战 Hildisvini（Lv370）

BOSS 战战场强制转移到野外，和之前第二层的 BOSS 一样，四个浮游的水晶以及手臂是弱点，单手棍、指节拳套等打击属性武器以及风属性攻击对其有特效。BOSS 的攻击方式依然是拳击、拍掌、十字

拳、召唤石块、头锤等，BOSS 弱点属性仍然是水，而在物理攻击方面，头部等坚硬的地方会更加坚硬。破坏王冠可以获得指节拳套，不过 BOSS 防御力非常高，要做好长期战的准备并注意复活 NPC 队友，建议玩家将使用角色更换为亚丝娜。打倒 BOSS 后获得“黄色宝珠”。

最后前往浮岛草原。首先来到北面的摩迪遗迹，打开西面两个房间的开关，再打倒闸门前的蝎子就能来到 BOSS 房间前。

大 BOSS 战 VidoFnir（Lv380）

BOSS 战强制转移到野外，BOSS 实为 FeFnir 的异色版本。和 FeFnir 相比攻击力大幅度提升，以及有部分攻击带有 Debuff，但是防御力比之前的几个 BOSS 要弱一些，弱点为翅膀和尾巴，其魔法防御力较高但是物理防御力很弱。攻击方式有回旋甩尾、爪击、来回突进、在玩家脚底产生龙卷风、护体风暴、暗属性吐息和连续火球等，对于接近战角色来说威胁比较大的是甩尾和突进，另外难以回避、几乎无法完全防御的连续火球威胁也相当大。愤怒后大多数攻击会达到一击半条 HP 的威力，但是此时 BOSS 的防御力也会变得很低，抓住机会攻击能给予 BOSS 巨大的伤害。打倒 BOSS 后获得“黑色宝珠”。

来到地图上西面标识的乌勒尔遗迹。东南角房间的其中一个宝箱是宝箱怪，踩下中间通道旁边房间的开关打开通道的门，再打开银色的宝箱取得“深处内厅的钥匙”后就能前往 BOSS 房间了，这里还有一个通常宝箱是宝箱怪。

大 BOSS 战 Nidhogg（Lv365）

BOSS 配有两只人造人型怪物作为护卫，如果被杂兵干扰并被 BOSS 的大招攻击到就会非常麻烦，因此优先把杂兵清除掉再对付 BOSS。BOSS 和以前相比多了前方扩散飞石攻击和在角色脚底召唤石刺进行攻击，不过威胁最大的依然是一定几率眩晕的回旋甩尾攻击和带麻痹效果的尾巴砸地，在被特殊效果命中之后再被 BOSS 的火焰吐息命中会受到极大伤害。但总体来说BOSS攻击力不高，防御力也只是一般，反击剑技对其依然是特效，因此是一连串 BOSS 战中最简单的一个，推荐大家从这里打起比较好。打倒BOSS后获得“绿色宝珠”，之后返回空都莱茵进行休整。

前往环状冰山中部偏南的迷宫西格蒙遗迹，把之前获得的 6 个宝珠安装在大门上打开大门，路上东侧的房间虽然有 3 个银色宝箱但全是宝箱怪，而且还会喷出睡眠效果的气体。一路往南，打开东南侧小房间的开关，之后到南部的房间尽头打开开关，接着来到西面最大的房间，里面会出现恶魔和骷髅兵，全部打倒之后就打开通往 2 层的门。来到第 2 层，到达十字路口后先前往北面通道尽头的房间打开开关，途中的房间只要打倒全部敌人就可以开门，然后来到东面尽头的房间踩下开关并拿到分支路上小房间的宝箱，最后前往南端，通往 BOSS 房间的通道中间有可以回到城镇的转移门，这里建议返回空都莱茵进行整备并触发与西莉卡的个别故事。

个别故事

・前往工房与西莉卡对话，之后前往环状冰山进行副本攻略并与飞龙型的 Munin（Lv430）战斗，敌人虽然高达 430 级但其实能力很低。击破 BOSS 前会发生事件，毕娜帮西莉卡挡住了 BOSS 濒死的一击，陷入了死亡倒计时的状态。回到空都莱茵之后和转移门旁边的阿尔戈对话，得知可以从女神处获得金苹果，也许能解除毕娜死亡倒计时的状态。两人到达后女神的丈夫告知他们女神被巨人夏基绑架，之后二人前往救援，首先去西侧房间与 ThialFi（Lv435）战斗。胜利后到背面的房间救出女神，但是返回的途中遇上了变身为第二形态的 ThialFi（Lv435），再次进行战斗。战斗之后顺利获得金苹果，解除毕娜的异常状态。回到空都莱茵后前往中央广场与西莉卡对话，可以发生与西莉卡的最终个别故事，并获得西莉卡个别故事的奖杯。

支线 BOSS 战 1 ThialFi（Lv435）

手持镰刀的 BOSS，主要攻击方式有突进连斩、旋转镰刀突进，也有远距离的魔法攻击。由于 BOSS 体型细小而且攻击时位移很大，因此对付大型 BOSS 有奇效的反击剑技在这里命中率很低。推荐踏踏实实地使用普通攻击和大范围的剑技作为主攻。BOSS 体力不是很多，因此并不难。

支线 BOSS 战 2 ThialFi（Lv435）

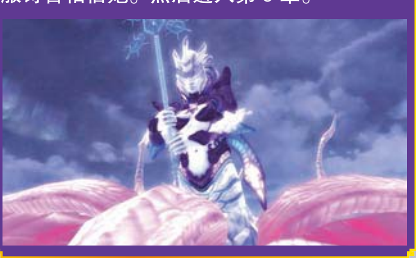
变身后的 BOSS 成为以空中机动战为主，由于其攻击带有各种 Debuff 和封印效果，对于以接近战为主的桐人来说非常麻烦，建议保持一定距离观测 BOSS 动向，以一击脱离战术为主。牵制和回复的任务就交给 NPC 队友西莉卡。

整备完成后返回西格蒙遗迹 2 层，打开 BOSS 房间，转移到野外进行 BOSS 战。

大 BOSS 战 Heidrum（Lv420）

这个 BOSS 就是一条大鱿鱼，弱点为头部打开之后里面的女性，弱点属性为火。其头部外壳非常坚硬，使用回旋冲刺攻击的话 BOSS 非常容易处于倒地状态，此时可以对其弱点进行集中剑技攻击，因此基本思路就是平时多用火属性魔法进行远程攻击，当 BOSS 头部打开（打开前会发出叫声）时就使用冲刺攻击等强力招式对弱点进行打击。BOSS 的触手攻击会附带睡眠效果，而且这招有多段攻击判定，非常容易使防御崩溃，需要小心回避。另外 BOSS 的攻击还会附带减速和魔法效果下降等 Debuff。远程攻击方面，需要回避 BOSS 把整个身体横起来然后从触手处发射的冷冻光线，这招攻击力极高，此外头部内的女性也会发射冷冻光线以及带有一定追尾效果的冰块攻击。头部缓慢打开时会放出全范围的冷气攻击，防御下来的话就是反击的好时机。

BOSS 战结束后，里世界区域岩石原野尼伯汉姆开放。接着皇出现，对于桐人一行攻略速度领先于三叶草虽有不甘，但表示这只不过是其中一个中途站而已。桐人一行返回艾基尔的工房进行攻略成功的庆祝聚会，席间桐人又陷入了喜闻乐见的修罗场，之后赛玟乱入，伶茵表示出对赛玟的关心，诗音对桐人表示伶茵肯定隐瞒着什么，桐人则说服诗音相信她。然后进入第 9 章。



第 9 章
前往隐匿世界

本章开始之后会有大量个别故事，而且多半都要桐人以及分支剧本对应的角色二人进行 BOSS 讨伐，因此最好先给莉兹贝特、亚丝娜、优纪、诗音换上强力的装备并适当刷刷熟练度。

个别故事

・在工房与莉兹贝特对话，莉兹贝特发现了古代戒指的制作任务。与 NPC 对话后直接前往斯尔格洞窟，首先前往东面通道打开开关，然后前往中央最大的房间，打倒房间内所有怪物后闸门打开，来到 2 层。全灭第一个小房间的怪物打开闸门后发生剧情，接着去西北第 2 条通道尽头打开开关，最后进入南方的 BOSS 房间。BOSS 是龙形的 Lindwurm（Lv430），是大家的老朋友了，虽然等级高达 430 但是攻击力和防御力都不高，因此虽然队伍中没有补血的角色也基本没有威胁。使用桐人双刀流的防御反击技能很快就能将其打倒。打倒 BOSS 后发生事件，获得重要的道具“光精灵羽毛”。回到空都莱茵后再次来到工房与莉兹贝特对话继续剧情，两人取得“光精灵水晶”后触发了陷阱，接着遇上了 BOSS。BOSS 为 Bergrisi（Lv430），不过这次的 HP 非常少（虽然依然显示 4 条 HP 槽），攻击力也很弱，不需要花什么功夫就打倒

了。取得“光精灵水晶”后返回空都莱茵并前往工房门口即会引发剧情，莉兹终于把古代戒指完成了，获得装备“光水晶戒指”。

・之前触发过沉睡骑士自我介绍的事件的话，来到中央广场边缘的长凳旁与亚丝娜对话，和优纪等沉睡骑士成员会合后直接来到迷宫诺恩纳格斯塔遗迹。来到BOSS房间前发生剧情，BOSS房门被同样计划攻略的三叶草工会成员封锁，优纪决定直接打倒他们进入房间。这里只要快速打倒几个玩家角色即可发生剧情，桐人的伙伴们抵挡住三叶草，桐人、亚丝娜与沉睡骑士团员进行BOSS攻略。

支线BOSS战 Skadi（Lv480）

这个人型BOSS并没有弱点或者防御坚硬的部位，弱点属性为暗。攻击方式有发生较快的纵向光束攻击与带有追尾效果和封印技能与魔法的横向扩散光束。BOSS愤怒之后普通光束攻击变成三连发，且攻击力变得很高，而最大威胁的则是BOSS向天发射光束之后，在玩家附近空间发动的高威力全方位光束攻击，由于发动动作不显眼，对于主要以接近战为主的桐人和优纪是极大的威胁。BOSS的攻击会附加MP减少和各种Debuff效果，需要小心应战。

个别故事

获胜后返回空都莱茵，再次与中央广场的亚丝娜对话，引发优纪真实身分的事件，之后强制操作亚丝娜与优纪进行战斗。优纪的攻击力不算高，只要注意使用回避、防御和回复，胜利也只是时间的问题。战前推荐把魔法里的全体回复替换为发动时间较快的自身回复。事件后亚丝娜和优纪获得原创剑技“圣母圣咏”，不过由于消耗MP高达2000，所以即使获得也有可能无法发动。

个别故事

・之前与诗音发生过北欧大型副本任务事件的话，在中央广场的大门前与诗音对话，剧情后进入迷宫尤尔格。打开东南侧房门后发生剧情，来到地图中央两个有机关的房间打开机关，接着来到北面的房间，与Hel（Lv450）进行战斗。

支线BOSS战1 Hel（Lv450）

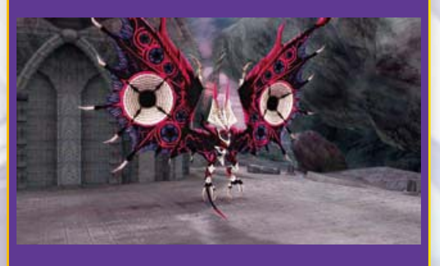
BOSS的弱点属性为光，攻击力不是很高，但会附加中毒、诅咒、攻击力下降、防御力下降等各种Debuff。攻击方式有冲撞，右掌横挥，三连刺针，带毒雾的回旋攻击，从身体喷出毒雾并突进，暗属性爆发，暗属性光球攻击等，攻击模式非常丰富，必须稳扎稳打。BOSS带有部位破坏。胜利后来到东侧的房间，与Loki（Lv480）战斗。

支线BOSS战2 Loki（Lv480）

这家伙全身被铠甲覆盖，只有背后的轮是弱点，弱点属性同样是光。其主要攻击方式是平面全方位暗属性光弹，二连装暗属性光弹连射等，对于接近战来说是毫无威胁的攻击方式。对接近战有威胁的是两侧鞭状武器的突刺，会附加禁锢和攻击力下降的效果。由于其攻击方式不多而且攻击力同样不高，实际上比前一场战斗还要简单一点。打倒BOSS之后，从奥丁处获得饰品“尼奥尔德之勋章”。

通过转移门来到岩石原野尼伯汉姆，然后返回旅馆触发剧情，与结衣和斯朵蕾雅讨论攻略风格。来到工房发生剧情，伶茵问起最近赛玟有没有在工房里出现的事情，另外还谈到自己家境不好要打工的事。接下来通过转移门去岩石原野尼伯汉姆，分别对地图上标注的4个迷宫进行攻略。攻略无特定的顺序，可以自由选择。西南面的是昆斯劳迷宫，通过传送点进入第2个区域，打倒所有怪物后打开房门前进。分支路的北端有两个宝箱，再通过南端的传送点到第3个区域。到达第3个区域后首先回头打开北端的

机关，通过房间的门来到中央十字路口，然后前往西侧房间的尽头打开 BOSS 房间的门，进入南端的房间进行 BOSS 战。BOSS 为 HeavyGuardian x 4（Lv480），其实只能算是高级杂兵战。敌人与平时在迷宫遇到的守卫骑士没什么差别，如果有 Rank6 以上武器打起来非常轻松。全数打倒之后在房间尽头操作开关并触发剧情，众人发现迷宫门前的红色灯光已经熄灭，之后发生赛玟的演唱会事件，接着继续对岩石原野尼伯汉姆的迷宫进行攻略。进入岩石原野尼伯汉姆不久就会发生事件，从其他玩家处获悉只要不断打开迷宫里的机关，就能弱化中央塔的 BOSS。



东南面的是斯利卓迷宫。踩下第一个开关打开目前房间的门，全灭房间里面的所有怪物才能继续前进。通过传送点来到最南侧的区域，通过东北角的传送点来到中部区域。进入西侧房间，踩下中央的开关可打开北面房间的门，从北面房间的银色宝箱处获得“哨兵室的钥匙”。通过传送点回到中间区域，从东北角的传送门来到北面区域。从东北角的传送点来到东北侧的 BOSS 房间前，以“哨兵室的钥匙”打开 BOSS 房门进行战斗。这次 BOSS 战同样是和大量高级杂兵战斗，分别为 Lemures（Lv480）、Hippogriff（Lv480）、Cockatrice（Lv480）。狮鹫型的怪物 HP 比较多，总体来说只要注意不要冒进就可以轻松灭敌。胜利后进入房间尽头扳下开关。

西北方向的是芬普迷宫。南部房间的传送点通往北部区域；中部房间的传送点通往南部区域；北部房间的传送点通往西部区域。首先往北走扳下开关打开 BOSS 房间的门，然后南下，打倒所有杂兵开门后通过南端的传送点来到中央区域的 BOSS 房前面。BOSS 为 Mushus（Lv480），其实就是一只强化版的双足飞龙，其 HP 每减少 1/3 就会增援两只兽人杂兵。打倒 BOSS 后扳下房间尽头的开关，再次削弱了中央塔的 BOSS。

东北方向浮岛处的是吉欧尔迷宫。进门后首先回头在门后方小路尽头踩下开关，接着一路走到尽头，通过传送点来到西端。走到西北小路尽头扳下开关才能进入传送门前方的房间，全灭房间里的怪物继续前进，通过尽头的传送点来到地图南侧，上侧分支路尽头有一个宝箱，传送点旁边的 BOSS 房间可以直接进入。BOSS 为 8 个重甲卫兵，依旧属于高级杂兵的范畴，推荐优先把拥有远距离攻击且 HP 比较少的弓箭卫兵干掉。近战卫兵体力非常多，但是攻击力不高而且攻击模式非常单调，放在最后一个一个慢慢料理就可以了。打倒 BOSS 后扳下房间尽头的开关，对中央塔 BOSS 战的准备就完成了。这里要注意旁边的银色宝箱是宝箱怪。

来到中央塔即可与 BOSS 战斗，击破 BOSS 后结衣告知桐人他们只是第二支击倒 BOSS 的队伍。随后中央塔打开，可以进入新的迷宫“暗黑优格德拉修”。

大 BOSS 战 Hraesvelgr（Lv500）

BOSS 是蝙蝠型敌人。如果把之前的迷宫都通一遍，那么 BOSS 就会变成只有 HP 极多但攻击力偏低的低难度状态；如果没有全通，BOSS 的一个普通攻击就有着可夺走玩家 8 成以上 HP 的攻击力，而且还会为自己回复 HP。BOSS 的魔法防御力比较高，物理攻击对其伤害较大，弱点属性为圣属性。BOSS 的攻击主要有带追尾效果的暗属性光球，有连发和齐射两种，被缠绕暗属性气的突进命中有可能陷入诅咒状态。BOSS 闭起翅膀后会发动魔法爆气攻击，结衣发出提示时会发动大威力的爆气攻击，愤怒时这种爆气攻击会变成二连发。此外，BOSS 的攻击会有一定几率附加攻击力降低或者魔法效果降低的状态，如果使用接近战角色的话要多用回旋冲刺攻击进行游击战，在其使用魔法攻击或暗属性光弹攻击的硬直后使用剑技会比较安全。

第 10 章

诸神的黄昏

章节开始后玩家身处迷宫内部，此时回到空都莱茵可以触发个别故事。

个别故事

·完成北欧神话副本剧情后，在中央广场大门侧与诗音对话可完成与诗音的全部个别故事。

回到迷宫暗黑优格德拉修，进门后往北走，西面分支通往最北端的开关，东面的分支则通往北端靠南的开关，两侧通道上的闸门都需要消灭所经房间的杂兵才能通行。两个开关都开启之后入口正对大门的锁打开，进入之后原本以为会遇上 BOSS，却发现了三叶草和赛玟粉丝的团员尸横遍野的样子，事件后再往前正式进入 BOSS 战。BOSS 是老熟人 Lindwurm（Lv520），开局会有 6 只飞行型杂兵一起出现，还是和以前一样先清光杂兵再与 BOSS 战斗。BOSS 的攻击方式与以前一样，需要注意的还是高威力的前冲攻击，战斗结束后桐人等人发现赛玟与皇似乎在等他们，由于通往下一层的钥匙在皇手上，同时皇有事情要对桐人说，一行人表示先返回艾基尔的工房进行讨论。

回到空都莱茵艾基尔的工房，皇和赛玟均表示他们并没有使用违反道德与法律的手段，其他玩家都是自愿加入的，希望桐人他们可以理解。他们攻略的目的，是为了研究即使在网游里人还是会顺从崇高的意志而行动，并通过网络可以统一为一个巨大的意志实现“CLOUD BRAIN”的理论。赛玟更请求桐人加入他们，不过桐人最终拒绝了。剧情结束后可以继续对暗黑优格德拉修进行攻略。回到之前攻略的 BOSS 房间里，尽头的门已经解锁，可以通过门后的传送点来到第 2 层。两边的路均可通往中央，如果要收集宝箱的话就要两边的路都走完。到达中央分支后先往东走触发事件。来到东侧的房间马上就会刷出 BOSS 级怪物 Nidhogg（Lv540），同时还会不断会刷出 Bara（Lv530）。但本次战斗并不算 BOSS 战，进入房间后可以直接扳下开关启动西侧的气流装置就离开。接着来到西侧的通道，通过气流装置可以来到房间前，打开房门在银色宝箱里获得 BOSS 房门的钥匙“虚洞之黑枝”，再打开开关启动回程的气流装置，来到中间的 BOSS 房间前面。进入房间后发生剧情，皇提出与桐人单挑，操作角色会强制切换为桐人而且没有队友，战斗场地会切换为野外。对手皇的等级高达 560，首先打掉其 2 条 HP 会发生皇解放 OSS 的剧情，之后与补满 HP 的皇开始真正的战斗。敌人的攻击力极高，如果想稳定过关，推荐把桐人的种族熟练度练到 400 左右，即使如此，被 OSS 命中仍然会损失一半以上的 HP。打倒皇之后会插入动画，桐人大爷又开外挂获胜，一行人继续前进，皇则把 OSS 继承给了赛玟。

在第 3 层首先往西走，打开西面尽头的开关，然后回到起点位置通过东侧往中部前进，打开东南角的机关，再绕会中央打开机关，此时南面 BOSS 房间的门就解锁了，进入 BOSS 房间发生战斗。



大 BOSS 战 Siegfried（Lv570）

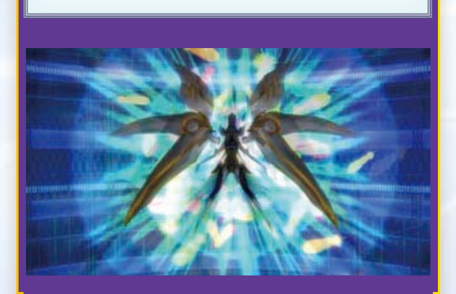
BOSS 是造型为手持 4 把大剑的铠甲怪物。通常攻击为右臂横斩 + 左臂纵斩的弱吹飞攻击，二连双刀横斩，回旋斩以及三次突进斩。将四把剑集中在前方的发动动作则是要发射巨大的照射光束，命中会附加攻击力下降的状态，发射光束时会逆时针旋转照射大约 60 度，威力巨大但可防御。左侧后方的手臂缠绕白色光环时会发动长距离突进 + 纵斩，前侧双手同时举起是发生速度极快、弹速极高、横向判定极大、命中修正良好的剑气攻击（运用踏步回避发生瞬间的无敌时间可以回避），攻击力和光束差不多，而且有高几率连发，是该 BOSS 威胁最大的攻击方式。右侧后

方的手臂高举并出现红色光环时，会围绕BOSS 产生火柱，在愤怒时这招会变成 3 连发。虽然 BOSS 的招式花样繁多，不过其防御力较低，因此实际战斗时并不需要花太多时间就能将其打倒。

接下来就会进行剧情流程最后的 BOSS 战，可以利用传送点回空都莱茵进行整备，路上有一个银色的宝箱其实是宝箱怪。最后来到 BOSS 房门前，进入房间后发现最终 BOSS 已被打倒，但是其他玩家也都倒下，只剩赛玟一人。赛玟表示她已经获得了三叶草所有人的经验值和 OSS，CLOUD BRAIN 的试验已经成功了。面对无法说服的赛玟，桐人只好开战。

最终 BOSS 战　SEVEN（Lv580 ~ 600）

首先面对普通状态的赛玟，对方的攻防都很低。打倒赛玟之后，她会因为帐号中的数据过多出现混乱，变成怪物一样的状态。第二形态的赛玟攻击方式非常多，近距离的连续斩，扩散光束攻击，风属性超大范围爆气，带有攻击效果的防护罩之后会追加单发高速光束攻击或者光束三连射，高速突进攻击则对远程魔法攻击角色有突袭的效果，并且这招威力非常高。打开肩甲的话会发动纵向的光柱或者两道照射光束，照射光束则分直射和逆时针旋转 30 度。BOSS 的 HP 在一半以下会愤怒，此时所有攻击都会高速化而且多数变成三连攻击，照射光束追加威力绝大的最大出力模式，命中率虽低但一旦命中就是接近秒杀的伤害。BOSS 的攻击还会附带封印以及各种 Debuff，如果对操作不是很有信心的话最好先练一下熟练度再来挑战。打倒赛玟之后本篇剧情通关。



第 11 章

两位歌姬

事件后前往中央广场的喷水池，与皇发生剧情，桐人点破了皇的真实身分。之后回到工房发生剧情，接着前往浮岛草原，在地图提示点与伶茵对话后两人进行单挑并进入真最终 BOSS 战。伶茵使用二刀流，因此也有和桐人相同的各种剑技，建议以反击技为核心进行战斗。需要小心的是她的 OSS“千刃剑雨”，这招的追尾性能很强，并且无法进行反击，所以最好使用即时防御来应对。注意回复和准确地对其他攻击进行反击的话，打败她也不需要花很长的时间，如果失败的话就多挑战几次，注意观察对方动向就可以了。获胜进入真结局之后，伶茵追加 OSS“千刃剑雨”，并获得桐人的妖精之舞篇服装。之后就可以自由探索了，酒馆会追加多种支线任务和特殊任务，同时还有隐藏迷宫的开放，这里首先去完成最后的几个个别故事。



个别故事

・与浮岛草原地图提示点的皇对话后，皇加入队伍。

・与道具店旁边的菲莉亚对话，大家一起去游泳，当然还有喜闻乐见的触手。

・之前进行过沉睡骑士的剧情的话，与中央广场旁边的亚丝娜对话，发生原作“绝剑篇”的部分剧情。剧情结束后获得亚丝娜的剧情奖杯。

・调查中央广场一侧的门发生与伶茵和赛玟的 Live 事件。

・之前完成了莉兹贝特的剧情的话，在工场与莉兹贝特对话后完成与她的连续事件，获得莉兹贝特的剧情奖杯。

・调查工房内侧的门发生校服事件。

・与工场内的赛玟对话，发生吃蛋糕的事件。
・与工场内的 NPC 对话会发生伶茵和赛玟的祭典事件。

岩石原野尼伯汉姆最北面的菲沃伦遗迹属于挑战迷宫，在这里会进行连续的 BOSS 战。第一个房间的 BOSS 是 Siegfried（Lv800）。虽然没有追加新的攻击模式，不过能力大幅度强化，遇上剑气连发的话还是非常麻烦的。BOSS 会一定几率掉落可以鉴定出 Rakn8 刀类武器。打倒 BOSS 后拿到第二个房间的钥匙，进入后全灭怪物打开下一个 BOSS 房间的门。之后会转移到可以空战的地形，要依次与 FeFnir（Lv900）、Hildisvini（Lv900）、Heidrum（Lv900）连续作战，由于 BOSS 体力很多且攻击力都很高，要做好准备再来挑战。Hildisvini 会掉落 10 级指节拳套、FeFnir 会掉落 8 级双手剑、Girtablulu 会掉落 7 级枪。第 3 个 BOSS 房间是与 5 只 Girtablulu（Lv700 进行战斗），全灭之后会再增援 5 只，这里就只是一场比较硬的杂兵战而已。全部解决后，最后的真 BOSS 房间开放，真 BOSS 为高达 1000 级的赛玟，虽然攻击模式没有改变，但是攻防大幅提升且拥有回复技能，必须做好持久战的准备，以及装备对抗 Debuff 的防具、饰品。BOSS 一定几率掉落 Rank10 的单手剑断钢神剑。

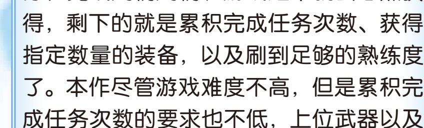
在诗音的个别故事选帮助洛基，或者在特殊任务中还会遇到奥丁，这个 BOSS 的弱点为背后的翅膀，其接近战主要攻击方式为有明显发生动作的横挥，以及威力极大的前进突刺；远距离则有在玩家所在位置产生的落雷攻击，以及命中率和攻击力都极高的投枪，还有作为飞行道具使用的电球。由于其远距离战斗力相当高，因此推荐以接近战为主要攻击方式。

白金奖杯攻略



奖杯总数	43	铜杯	23	银杯	18	金杯	1	白金	1

白金难度	7/10
白金所需时间	40～50小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



本作奖杯的要求以刷刷刷为主，大部分在完成剧情剧情和游戏途中就会必然获得，剩下的就是累积完成任务次数、获得指定数量的装备，以及刷到足够的熟练度了。本作尽管游戏难度不高，但是累积完成任务次数的要求也不低，上位武器以及高等级素材的掉落率都非常考验人品，尽管有挂机的方法，但仍然推荐以联机的方式加快杀怪的速度。



ALO 最强的玩家



取得条件：获得除该奖杯外的所有奖杯



Welcome to ALfheim Online！



取得条件：登录ALO



飞翔在空中的精灵们



取得条件：开始主线故事《飞翔在空中的精灵们》



黑色精灵的世界



取得条件：开始主线故事《黑色精灵的世界》



幼小的女神



取得条件：开始主线故事《幼小的女神》



阴影中的红发少女



取得条件：开始主线故事《阴影中的红发少女》



光与暗的悖论



取得条件：开始主线故事《光与暗的悖论》



与三刃骑士团的攻防战



取得条件：开始主线故事《与三刃骑士团的攻防战》



谎言



取得条件：开始主线故事《谎言》



交错的思绪



取得条件：开始主线故事《与三刃骑士团的攻防战》



前往隐匿世界



取得条件：开始主线故事《前往隐匿世界》



诸神的黄昏



取得条件：开始主线故事《诸神的黄昏》



两位歌姬



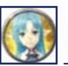
取得条件：开始主线故事《两位歌姬》



还有很多可以玩



取得条件：完成所有主线剧情（与伶茵决斗胜利）



和亚丝娜的羁绊



取得条件：完成亚丝娜的个别故事



和莉法的羁绊



取得条件：完成莉法的个别故事



和西莉卡的羁绊



取得条件：完成西莉卡的个别故事



和莉兹贝特的羁绊



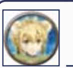
取得条件：完成莉兹贝特的个别故事



和诗音的羁绊



取得条件：完成与诗音的个别故事



桐人小子真是个帅哥



取得条件：与所有女性角色逛一次祭典



好对手



取得条件：皇成为伙伴

奖杯说明：以上的均为剧情奖杯，只要对照之前的剧情攻略就能全部获得。个别故事是不会消失的，只要没完成就会一直存在，因此无须担心错过剧情拿不到奖杯。

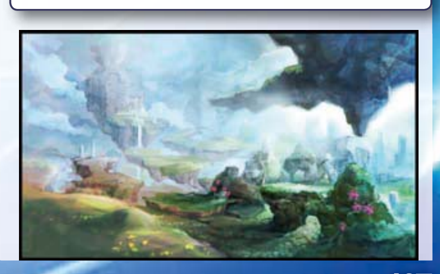


首先牛刀小试



取得条件：第一次完成支线任务







承包人



取得条件：总计完成100次支线任务（可以同一任务反复打）



赏金猎人



取得条件：特殊任务、联机任务累计完成100次（可以同一任务反复打）

奖杯说明：单纯刷任务次数的奖杯，支线任务最好可以在跑主线剧本的时候尽量多完成，既能练级也可以获得报酬；而特殊/联机任务的奖杯在后期刷武器的时候就会不知不觉地达到要求了。



仿佛重温了那时候呢



取得条件：以桐人与亚丝娜组成双人队伍，任意完成支线任务、特别任务，或者多人任务1次



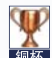
三条汉子



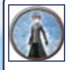
取得条件：以桐人、克莱因及艾基尔的组成队伍，任意完成支线任务、特别任务，或者多人任务1次



女孩任务



取得条件：以西莉卡、莉兹贝特及莉法组成队伍，任意完成支线任务、特别任务，或者多人任务1次



独行也不错



取得条件：以任意一名角色单独成队，完成支线任务、特别任务，或者多人任务总计10次

奖杯说明：只要使用奖杯要求的队伍去进行一个支线任务的任务报告即可获得，无需真的使用该组合去完成任务。单人进行10次任务的奖杯也同样，只要一个人去报告10次任务就可以了。



超级玩家



取得条件：无损伤完成一次特殊任务

奖杯说明：看似很难的奖杯，其实有取巧的办法。用拥有最高级水魔法的角色加上减少仇恨值的战斗技能，去打“向龙挑战”这个特殊任务，用魔法把飞龙秒杀掉就可以完成。由于没有限定单人任务，可以带上NPC队友并装上增加仇恨值的技能吸引BOSS的注意。



死了也无所谓的游戏实在太简单了



取得条件：操作中的角色HP变为0，化作残存之火



谁来放个复活魔法！

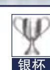


取得条件：令化作残存之火的伙伴复活（道具、魔法不限）

奖杯说明：这游戏还是挺容易挂掉的，无论是玩家还是NPC。需要注意，使用自动复活魔法是无法获得变成残存之火状态那个奖杯的。



武器收藏家



取得条件：获得盾以外的100种武具

奖杯说明：由于武器只有10大类，共109种（单手剑以外的武器每个等级只有一种，未包含DLC配信的武器），这个奖杯基本等同全武器获得。Rank1～7的武器可以直接在商店购买，Rank8以上的武器就按照攻略里的资料在特定任务刷。



配件收藏家



取得条件：获得50种配件（包括首饰、戒指和护身符）

奖杯说明：饰品可以直接在商店购买，很容易就能达到奖杯的要求。



往后也请多多关照莉兹贝特工房！

银杯

取得条件：任意武具的强化值达到最高

奖杯说明：建议强化低Rank的武器以提高成功率，获得奖杯后就读档吧。



剑技大师



取得条件：任意1种剑技的熟练度达到500（含OSS）



咒文大师



取得条件：任意1种魔法、特技技能的熟练度达到500



学会绝招



取得条件：亚丝娜、优纪、伶茵、皇的OSS熟练度达到100



这就是完全技能制



取得条件：任意角色习得所有可学会的剑技、魔法，以及特技技能

奖杯说明：除了老老实实去刷外，还推荐一个挂机的方法。在野外找一个会刷地走类敌人的地方，然后让操作角色悬浮在半空，让NPC队友去杀敌，这样就能挂熟练度了。但是需要注意，由于武器、剑技和魔法熟练度需要使用并命中才会增加，所以使用这种挂机方法只能获得操作角色的种族熟练度，无法获得武器、剑技、魔法熟练度。NPC队友则可以获得全种类的熟练度。



好厉害，10万尤鲁特的秘银币居然这么多……！



取得条件：持有金额超过100万尤鲁特



杀敌好手



取得条件：一次攻击同时打倒5个以上的敌人

奖杯说明：装备增加仇恨值的技能和360度剑技或者暗属性3级魔法，前往浮岛草原大量涌现低级史莱姆的地方，一发就能搞定。



杀敌剑子手



取得条件：自开始游戏以来总计打倒了1000个敌人

奖杯说明：包含BOSS和杂兵，最好配合支线任务来刷。



王者之剑



取得条件：获得断钢神剑

奖杯说明：大家一起刷萝莉。不过BOSS实力强劲，还是推荐联机来刷。



Your Adventure.



取得条件：组成包含自订角色的队伍

附录

角色与成长系统

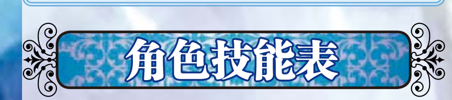
由于原作设定的关系，本作并没有单纯的等级系统，取而代之的是熟练度系统。而熟练度则分为种族熟练度、武器熟练度、技能・魔法熟练度 3 种。每个角色可以装备 6 种剑技（每种武器）、6 种魔法・特技和 6 种战斗技能，被动技能则只要习得就能发动效果。

种族熟练度：类似我们熟悉的角色等级，种族熟练度增加的话，HP、MP 以及属性防御力等基本数值也会增加，此外随着种族熟练度的增加，角色还会习得魔法、特技、战斗技能和被动技能。只要该角色身处队伍中，打倒怪物时就会增加种族熟练度，即便玩家操控的角色完全没有进行攻击也

是可以提升种族熟练度的。

武器熟练度：每增加 10 点熟练度可以增加基本攻击力，而新的剑技只能通过提高武器熟练度来习得。只有使用该种武器攻击（包括各种普通攻击和剑技）并命中敌人时才会增加武器熟练度。武器熟练度达到 150 时可习得被动技能“（武器种类）伤害提升”，熟练度 200 能习得 3 号剑技，熟练度 300 习得 4 号剑技，熟练度 400 习得 5 号剑技，熟练度 1000 习得被动技能“（武器种类）大师”，可以大幅度增加攻击力。每个角色的第一个武器类型为擅长的武器类型。

技能熟练度：所有魔法、剑技等需要消耗 MP 发动的技能均存在熟练度。剑技、攻击魔法、Debuff 魔法必须命中敌人才会增加经验值，Buff 和回复魔法则只要发动就会增加。随着熟练度的增加，技能的攻击力和效果会得到强化。熟练度每上升 100，MP 的消耗会稍微增加（也有消耗减少的例子），部份攻击魔法则会提升连射数。



桐人

种族：守卫精灵

技能倾向：暗属性、战斗、掉落技能

擅长武器类型：二刀流

其他可用武器：单手剑、双手剑

OSS：无

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	快速疗伤 搜索术	异常状态耐性	UR中攻击力提升
110	虚弱术	–	–
120	暗法球	–	–
130	冰弹	–	–
140	飞石	暗属性效果提升	–
150	迅捷术	状态异常发生强化 稀有物掉落	–
160	风刃	土属性效果提升	–
180	火球	水属性效果提升	–
200	抵抗暗黑	异常状态耐性HG 风属性效果提升	–
210	隐匿术	–	–
220	毒弹射击	火属性效果提升	–
230	雷光霹雳	–	–
240	–	减轻耐力消耗	–
250	缓速术	MP提升 爆击率提升	攻击力提升 UR中爆击率提升
260	疲劳术	–	–
270	–	–	魔法防御力提升
280	缚锁术 爆裂火炎	高速咏唱	–
300	虚体	稀有物掉落HG	MP提升
320	歪曲气泡	–	–
330	冰冻之枪	异常状态耐性提升	–
340	巨岩轰落	–	–
350	魔力再生术	–	魔法效果提升 UR中减轻耐力消耗
360	旋风加农炮	–	–
400	聚魔术	头目杀手 稻草人	–
450	–	爆击率提升 HG	–

亚丝娜

种族：水精灵

技能倾向：水属性、回复系、强化 Buff

擅长武器类型：细剑

其他可用武器：单手棍、弓

OSS：圣母圣咏

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	冰弹 快速疗伤 聚魔术	MP提升	UR中魔法效果提升
120	风刃 复活术	魔法效果提升	–
130	强化流水	水属性效果提升	–
140	电光箭 抵抗流水	魔法防御力提升	–
160	飞石	–	–
180	暗法球 恢复术	防御力提升	–
200	复原术	MP提升HG 风属性效果提升 稻草人	–
210	–	–	水属性攻击力提升
220	再生术	圣属性效果提升	–
240	–	魔法效果提升HG 暗属性效果提升	–
250	回生术	异常状态耐性	水属性耐性提升 UR中攻击力提升
260	缚锁术	水属性效果提升HG	–
270	–	–	魔法防御力提升
280	魔力再生术 冰冻之枪	魔法防御力提升HG 土属性效果提升	–
300	–	高速咏唱	魔法效果提升
310	抵抗神圣	–	MP提升
320	旋风加农炮	头目杀手	–
340	圣枪	–	–
350	耐力增幅术	状态异常发生强化	UR中爆击率提升
360	巨岩轰落	–	–
380	歪曲气泡	–	–
400	绝对零度	爆击率提升	–
500	圣天激光	–	–

莉法

种族：风精灵
技能倾向：风属性、辅助系
擅长武器类型：单手剑
其他可用武器：细剑、刀
OSS：无

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	风刃 快速疗伤	魔法效果提升	UR中攻击力提升
120	电光箭	MP提升	–
130	抵抗清风 强化清风	风属性效果提升	–
140	冰弹	HP提升	–
150	–	水属性效果提升	–
160	火球	武器攻击力提升	–
170	治疗术	–	–
180	暗法球	魔法防御力提升	–
200	–	防御力提升 圣属性效果提升	–
210	–	异常状态耐性	风属性攻击力提升
220	复原术	–	–
250	隐匿术	–	风属性耐性提升 UR中魔法效果提升
260	迅捷术 爆裂火炎	风属性效果提升HG 减轻耐力消耗	–
270	–	状态异常发生强化	魔法效果提升
280	旋风加农炮	头目杀手	–
300	抵抗神圣	火属性效果提升	攻击力提升
320	圣枪	暗属性效果提升	–
330	暴虐龙卷风	–	–
340	冰冻之枪	高速咏唱	–
350	复活术	爆击率提升	UR中爆击率提升 MP提升
360	–	稻草人	–
380	歪曲气泡	–	–
390	回生术	–	–
400	虚体	–	–
500	圣天激光	–	–

西莉卡

种族：猫妖
技能倾向：使魔系
擅长武器类型：短剑
其他可用武器：指节拳套、弓
OSS：无

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	圣雷吐息 治愈吐息	–	UR中驯养能力提升
120	暗法球 恢复吐息	–	–
130	飞石	HP提升	–
140	风刃 快速疗伤	暗属性效果提升	–
150	电光箭 沙尘吐息	魔法效果提升	–
160	冰弹	MP提升	–
170	–	魔法防御力提升	–
180	火球 战斗长嚎	圣属性效果提升	–
200	隐匿术 寒冰吐息	风属性效果提升 武器攻击力提升	–
220	–	土属性效果提升	–
230	–	防御力提升	–
240	–	水属性效果提升	–
250	迅捷术	状态异常发生强化	UR中防御力提升
260	–	火属性效果提升	–
270	–	–	HP提升
280	–	爆击率提升 异常状态耐性	–
300	旋风吐息	头目杀手	异常状态耐性提升
330	–	–	魔法防御力提升
340	–	魔法防御力提升HG	–
350	耐力增幅术	–	UR中减轻耐力消耗
360	–	减轻耐力消耗	–
380	复活术	–	–
400	火焰吐息 虚弱术	代罪羔羊	–
420	回生术	–	–
500	暗影吐息	–	–

莉兹贝特

种族：小矮妖
技能倾向：强化系、Buff系
擅长武器类型：单手棍
其他可用武器：双手斧、指节拳套
OSS：无

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	强化火焰 强化流水 强化清风 强化土泥	防御力提升	UR中攻击力提升
120	–	HP提升	–
130	战斗长嚎	–	–
140	火球 抵抗火焰 抵抗流水 抵抗清风 抵抗土泥	–	–
150	快速疗伤 锐化术	武器攻击力提升 火属性效果提升	–
170	冰弹	土属性效果提升	–
180	抵抗暗黑 保护术	–	–
190	–	风属性效果提升	–
200	–	防御力提升HG 爆击率提升	–
210	水属性效果提升	–	–

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
220	飞石	–	–
230	强化暗黑	暗属性效果提升	–
240	风刃	HP提升HG	–
		魔法防御力提升	
250	抵抗神圣	圣属性效果提升	UR中防御力提升
		头目杀手	
260	电光箭	–	–
270	–	–	防御力提升
280	暗法球	MP提升	–
300	搜索术	武器攻击力提升HG	魔法防御力提升
		代罪羔羊	
320	–	爆击率提升HG	–
330	–	–	HP提升
350	–	–	MP提升
			UR中爆击率提升
400	强化神圣	–	–
450	–	头目杀手HG	–
500	圣天激光	–	–

诗音

种族：猫妖

技能倾向：Buff 系、Debuff 系

擅长武器类型：弓

其他可用武器：短剑、枪

OSS：无

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	–	–	UR中爆击率提升
120	暗法球	–	–
130	飞石	HP提升	–
140	风刃	暗属性效果提升	–
	快速疗伤		
150	电光箭	魔法效果提升	–
	旋风吐息	–	–
160	冰弹	MP提升	–
170	魔法防御力提升	–	–
180	火球	圣属性效果提升	–
	战斗长嚎		
	恢复吐息		
200	隐匿术	武器攻击力提升	–
	寒冰吐息	风属性效果提升	
220	–	土属性效果提升	–
230	–	防御力提升	–
240	–	水属性效果提升	–
250	沙尘吐息	状态异常发生强化	UR中状态异常发生强化
260	–	火属性效果提升	–
270	–	–	HP提升
280	–	异常状态耐性	–
		爆击率提升	
300	火焰吐息	头目杀手	异常状态耐性提升
330	–	–	魔法防御力提升
340	迅捷术	魔法防御力提升HG	–
350	暗影吐息	–	UR中防御力提升
	耐力增幅术		
360	–	减轻耐力消耗	–
380	复活术	–	–
400	治愈吐息	–	–
	虚弱术		
	代罪羔羊		
420	回生术	–	–
450	圣雷吐息	–	–

斯朵蕾雅

种族：大地精灵

技能倾向：土属性、体力耐力

擅长武器类型：双手剑

其他可用武器：双手斧、枪

OSS：无

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	飞石	HP提升	UR中攻击力提升
		减轻耐力消耗	
110	战斗长嚎	–	–
120	火球	防御力提升	–
130	保护术	土属性效果提升	–
	强化土泥		
140	抵抗土泥	武器攻击力提升	–
	暗法球		
150	快速疗伤	HP提升HG	–
160	冰弹	–	–
180	电光箭	–	–
200	–	头目杀手	–
210	–	–	土属性攻击力提升
220	爆裂火炎	–	–
240	–	防御力提升HG	–
		代罪羔羊	
250	缓速术	爆击率提升	土属性耐性提升
			UR中魔法效果提升
260	–	土属性效果提升HG	–
		暗属性效果提升	
270	–	状态异常发生强化	HP提升
280	–	武器攻击力提升HG	–
		水属性效果提升	
300	巨岩轰落	异常状态耐性	防御力提升
310	–	火属性效果提升	–
320	–	圣属性效果提升	–
330	–	–	攻击力提升
340	歪曲气泡	–	–
350	再生术	头目杀手HG	UR中状态异常发生强化
360	冰冻之枪	–	–
380	圣枪	–	–
400	死亡密岩	爆击率提升HG	–
500	圣天激光	–	–

菲莉亚

种族：守卫精灵
技能倾向：Debuff 魔法
擅长武器类型：短剑
其他可用武器：单手剑、弓
OSS：无

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	搜索术	异常状态耐性	UR中状态异常发生强化
110	锐化术	–	–
120	暗法球	–	–
130	冰弹	–	–
140	飞石 快速疗伤	暗属性效果提升	–
150	迅捷术	状态异常发生强化 稀有物掉落	–
160	风刃	土属性效果提升	–
180	火球	水属性效果提升	–
200	抵抗暗黑	异常状态耐性HG 风属性效果提升	–
210	隐匿术	–	–
220	毒弹射击	火属性效果提升	–
230	雷光霹雳	–	–
240	–	减轻耐力消耗	–
250	缓速术	MP提升 爆击率提升	防御力提升 UR中攻击力提升
260	虚弱术	–	–
270	–	–	魔法防御力提升
280	爆裂火炎 缚锁术	高速咏唱	–
300	虚体	稀有物掉落HG	MP提升
320	歪曲气泡	–	–
330	冰冻之枪	–	异常状态耐性提升
340	巨岩轰落	–	–
350	魔力再生术	–	UR中减轻耐力消耗 魔法效果提升
360	旋风加农炮	–	–
400	聚魔术	头目杀手 稻草人	–
450	–	爆击率提升HG	–

艾基尔

种族：大地精灵
技能倾向：土属性
擅长武器类型：双手斧
其他可用武器：双手剑、指节拳套
OSS：无

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	飞石	HP提升 减轻耐力消耗	UR中防御力提升
110	战斗长嚎	–	–
120	火球	防御力提升	–
130	保护术 强化土泥	土属性效果提升	–
140	抵抗土泥 暗法球	武器攻击力提升 –	–
150	快速疗伤	HP提升HG	–
160	冰弹	–	–
180	电光箭	–	–
200	–	头目杀手	–
210	–	–	土属性攻击力提升
220	爆裂火炎	–	–
250	缓速术	爆击率提升 –	土属性耐性提升 UR中攻击力提升
260	–	土属性效果提升HG 暗属性效果提升	–
270	–	状态异常发生强化	HP提升
280	–	武器攻击力提升HG 水属性效果提升	–
300	巨岩轰落	异常状态耐性	防御力提升
310	–	火属性效果提升	–
320	–	圣属性效果提升	–
330	–	–	攻击力提升
340	歪曲气泡	–	
350	再生术	头目杀手HG	UR中爆击率提升
360	冰冻之枪	–	–
380	圣枪	–	–
400	死亡密岩	爆击率提升HG	–
500	圣天激光	–	–

阿尔戈

种族：猫妖
技能倾向：使魔技能
擅长武器类型：指节拳套
其他可用武器：短剑、单手棍
OSS：无

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	火焰吐息 沙尘吐息	–	UR中魔法效果提升
120	暗法球 恢复吐息	–	–
130	飞石	HP提升	–
140	风刃 快速疗伤	暗属性效果提升	–
150	电光箭	魔法效果提升	–
160	冰弹	MP提升	–
170	魔法防御力提升	–	–
180	火球 战斗长嚎	圣属性效果提升	–
200	隐匿术 寒冰吐息	武器攻击力提升 风属性效果提升	–
220	–	土属性效果提升	–
230	–	防御力提升	–
240	–	水属性效果提升	–
250	暗影吐息 迅捷术	状态异常发生强化	UR中减轻耐力消耗

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
260	火属性效果提升	–	–
270	–	–	HP提升
280	–	异常状态耐性 爆击率提升	–
300	治愈吐息	头目杀手	异常状态耐性提升
330	–	–	魔法防御力提升
340	–	魔法防御力提升HG	–
350	耐力增幅术	头目杀手HG	UR中状态异常发生强化
360		减轻耐力消耗	–
380	复活术	–	–
400	旋风吐息 虚弱术	代罪羔羊	–
420	回生术	–	–
500	圣雷吐息	–	–

克莱因

种族：火精灵

技能倾向：火属性、攻击技能

擅长武器类型：刀

其他可用武器：枪、弓

OSS：无

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	火球	HP提升	UR中攻击力提升
110	战斗长嚎	–	–
120	飞石	武器攻击力提升	–
130	强化火焰	火属性效果提升	–
140	电光箭 抵抗火焰	防御力提升	–
150	快速疗伤	头目杀手	–
160	风刃	–	–
180	暗法球	–	–
190	锐化术	–	–
200	爆裂火炎	HP提升HG 爆击率提升	–
210	–	–	火属性耐性提升
220	–	代罪羔羊	–
240	–	武器攻击力提升HG	–
250	虚弱术	减轻耐力消耗	火属性耐性提升 UR中减轻耐力消耗
260	–	火属性效果提升HG 圣属性效果提升	–
270	–	–	攻击力提升
280	–	防御力提升HG 土属性效果提升	–
300	–	异常状态耐性 风属性效果提升	HP提升
320	巨岩轰落	暗属性效果提升	–
330	–	–	防御力提升
340	圣枪	–	–
350	耐力增幅术	爆击率提升HG	UR中爆击率提升
360	旋风加农炮	–	–

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
380	歪曲气泡	–	–
400	陨星燃破	头目杀手HG	–
500	圣天激光	–	–

朔夜

种族：风精灵

技能倾向：风属性

擅长武器类型：刀

其他可用武器：枪、弓

OSS：无

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	风刃 快速疗伤	魔法效果提升	UR中爆击率提升
120	电光箭	–	–
130	强化清风 抵抗清风	风属性效果提升	–
140	冰弹	HP提升	–
150	–	水属性效果提升	–
160	火球	武器攻击力提升	–
170	治疗术	–	–
180	暗法球	魔法防御力提升	–
200	–	防御力提升 圣属性效果提升	–
210	–	异常状态耐性	风属性攻击力提升
220	复原术	–	–
250	隐匿术	–	风属性耐性提升 UR中防御力提升
260	爆裂火炎 迅捷术	风属性效果提升HG 减轻耐力消耗	–
270	–	状态异常发生强化	魔法效果提升
280	旋风加农炮	头目杀手	–
300	抵抗神圣	火属性效果提升	攻击力提升
320	圣枪	暗属性效果提升	–
330	暴虐龙卷风	–	–
340	冰冻之枪	高速咏唱	–
350	复活术	爆击率提升	MP提升 UR中魔法效果提升
360	–	稻草人	–
380	歪曲气泡	–	–
390	回生术	–	–
400	虚体	–	–
500	圣天激光	–	–

亚丽莎・露

种族：猫妖

技能倾向：使魔技能

擅长武器类型：指节拳套

其他可用武器：短剑、单手棍

OSS：无

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	寒冰吐息 暗影吐息	–	UR中魔法效果提升

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
120	恢复吐息 暗法球	–	–
130	飞石	HP提升	–
140	风刃 快速疗伤	暗属性效果提升	–
150	电光箭 治愈吐息	魔法效果提升	–
160	冰弹	MP提升	–
170	–	魔法防御力提升	–
180	火球 战斗长嚎	圣属性效果提升	–
200	隐匿术 沙尘吐息	武器攻击力提升 风属性效果提升	–
220	–	土属性效果提升	–
230	–	防御提升	–
240	–	水属性效果提升	–
250	旋风吐息 迅捷术	状态异常发生强化	UR中减轻耐力消耗
260	–	火属性效果提升	–
270	–	–	HP提升
280	–	异常状态耐性 爆击率提升	–
300	火焰吐息	头目杀手	异常状态耐性提升
330	–	–	魔法防御力提升
340		魔法防御力提升HG	
350	耐力增幅术	–	UR中驯养能力提升
360	–	减轻耐力消耗	–
380	复活术	–	–
400	圣雷吐息 疲劳术	代罪羔羊	–
420	回生术	–	–

优纪

种族：暗精灵

技能倾向：异常属性系 Debuff

擅长武器类型：单手剑

其他可用武器：双手剑、刀

OSS：圣母圣咏

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	暗法球	状态异常发生强化	UR中爆击率提升
110	缓速术	–	–
120	毒弹射击	–	–
130	雷光霹雳 强化暗黑	暗属性效果提升	–
140	飞石 抵抗暗黑	– 爆击率提升	–
150	虚弱术	土属性效果提升	–
160	冰弹	魔法防御力提升	–
170	风刃	防御力提升 水属性效果提升	–
180	火球 疲劳术	武器攻击力提升	–
190	快速疗伤	风属性效果提升	–
200	–	HP提升 火属性效果提升	–

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
210	–	–	暗属性攻击力提升
220	–	异常状态耐性 头目杀手	–
230	–	魔法效果提升	–
250	–	–	暗属性耐性提升 UR中攻击力提升
260	–	暗属性效果提升HG	–
270	–	–	异常状态耐性提升
280	爆裂火炎 缚锁术	–	–
300	歪曲气泡	MP提升 爆击率提升HG	魔法防御力提升
320	–	异常状态耐性HG	
330	–	–	攻击力提升
340	巨岩轰落	–	–
350	旋风加农炮	–	UR中减轻耐力消耗
360	冰冻之枪	–	–
400	深渊次元	高速咏唱	–

伶茵

种族：小矮妖

技能倾向：强化系

擅长武器类型：二刀流

其他可用武器：单手剑、细剑

OSS：千刃剑雨

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	强化火焰 强化流水 强化清风 强化土泥	防御力提升	UR中防御力提升
120	–	HP提升	–
130	战斗长嚎	–	–
140	火球 抵抗火焰 抵抗流水 抵抗清风 抵抗土泥	–	–
150	快速疗伤 锐化术	武器攻击力提升 火属性效果提升	–
170	冰弹	土属性效果提升	–
180	保护术 抵抗暗黑	–	–
190	风属性效果提升	–	–
200	–	防御力提升HG 爆击率提升	–
210	–	水属性效果提升	–
220	飞石	–	–
230	强化暗黑	暗属性效果提升	–
240	风刃	HP提升HG 魔法防御力提升	–
250	抵抗神圣	圣属性效果提升 头目杀手	UR中爆击率提升

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
260	电光箭	–	–
270	–	–	防御力提升
280	暗法球	MP提升	–
300	搜索术	武器攻击力提升HG 代罪羔羊	魔法防御力提升
320	–	爆击率提升HG	–
330	–	–	HP提升
350	圣枪	–	MP提升 UR中攻击力提升
370	–	–	魔法效果提升
400	强化神圣	–	–
450	–	头目杀手HG	–
500	圣天激光	–	–

皇

种族：水精灵

技能倾向：水属性

擅长武器类型：刀

其他可用武器：单手剑、细剑

OSS：提尔的独臂

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	冰弹 聚魔术 快速疗伤	MP提升	UR中攻击力提升
120	风刃 复活术	魔法效果提升	–

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
130	强化流水	水属性效果提升	–
140	电光箭 抵抗流水	魔法防御力提升	–
150	治疗术	–	–
160	飞石	–	–
180	暗法球 恢复术	防御力提升	–
200	复活术	MP提升HG 风属性效果提升 稻草人	–
210	–	–	水属性攻击力提升
220	再生术	圣属性效果提升	–
240	–	魔法效果提升HG 暗属性效果提升	–
250	回生术	异常状态耐性	UR中爆击率提升 水属性耐性提升
260	缚锁术	水属性效果提升HG	–
270	–	–	魔法防御力提升
280	冰冻之枪 再生术	魔法防御力提升HG 土属性效果提升	–
300	–	高速咏唱	魔法效果提升
310	抵抗神圣	–	–
320	–	爆击率提升HG	–
340	圣枪	–	–
350	耐力增幅术	状态异常发生强化	UR中减轻耐力消耗
360	巨岩轰落	–	–
380	歪曲气泡	–	–
400	绝对零度	爆击率提升	–
500	圣天激光	–	–



全技能表



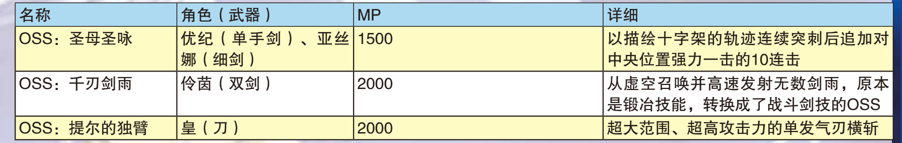
技能种类	分类	名称	消耗MP	效果
魔法・特技	火属性魔法	火球	40	火属性初级魔法。生成小型火球射向目标
		爆裂火炎	100	火属性中级魔法。生成巨大火球射向目标
		陨星燃破	850	火属性上级魔法。召唤陨石从目标上空落下，命中时产生大范围的爆风
		抵抗火焰	200	一定时间内，自身与队友的火属性抗性上升
		强化火焰	300	一定时间内，自身与队友的武器攻击附加火属性伤害
	水属性魔法	冰弹	65	水属性初级魔法。生成多发冰弹进行攻击
		冰冻之枪	120	水属性中级魔法。在目标头上生成冰柱落下攻击
		绝对零度	850	水属性上级魔法。对目标发射绝对零度的照射光束。随着熟练度增加，光束的威力、照射时间、射程上升
		抵抗流水	200	一定时间内，自身与队友的水属性抗性上升
		强化流水	300	一定时间内，自身与队友的武器攻击附加水属性伤害
	风属性魔法	风刃	60	风属性初级魔法。发射大范围的多发风弹
		旋风加农炮	100	风属性中级魔法。生成大范围的旋风
		暴虐龙卷风	850	风属性上级魔法。在目标上生成巨大的龙卷风攻击周围所有敌人
		抵抗清风	200	一定时间内，自身与队友的风属性抗性上升
		强化清风	300	一定时间内，自身与队友的武器攻击附加风属性伤害
	土属性魔法	飞石	55	土属性初级魔法。召唤小岩块射向目标
		巨岩轰落	110	土属性中级魔法。在目标上方落下巨大岩石
		死亡密岩	850	土属性上级魔法。从目标头顶召唤出多块岩石对其进行压杀
		抵抗土泥	200	一定时间内，自身与队友的土属性抗性上升
		强化土泥	300	一定时间内，自身与队友的武器攻击附加土属性伤害
	圣属性魔法	电光箭	30	圣属性初级魔法。生成光之箭射向目标
		圣枪	150	圣属性中级魔法。发射贯通目标的光束
		圣天激光	850	圣属性上级魔法。在目标所在位置生成大威力的垂直光柱
		抵抗神圣	200	一定时间内，自身与队友的圣属性抗性上升

技能种类	分类	名称	消耗MP	效果
魔法・特技	圣属性魔法	强化神圣	300	一定时间内，自身与队友的武器攻击附加圣属性伤害
	暗属性魔法	暗法球	80	暗属性初级魔法。对目标发射弹速低但是带追尾效果的暗属性光球
		歪曲气泡	110	暗属性中级魔法。对目标发射带追尾效果的大型暗属性能量弹
		深渊次元	850	暗属性上级魔法。在目标位置生成巨大扭曲空间，将周围敌人卷入其中，优秀的清杂兵技能
		抵抗暗黑	200	一定时间内，自身与队友的暗属性抗性上升
		强化暗黑	300	一定时间内，自身与队友的武器攻击附加暗属性伤害
	特殊魔法	毒弹射击	200	向目标发射毒弹。命中后一定几率附带中毒效果
		雷光霹雳	200	向目标发射雷球。命中后一定几率附带麻痹效果
		缚锁术	500	向目标发射水弹。命中后一定几率附带束缚效果
		疲劳术	300	一定时间内，目标及一定范围内的敌人攻击力下降
		虚弱术	300	一定时间内，目标及一定范围内的敌人防御力下降
		缓速术	300	一定时间内，目标及一定范围内的敌人移动速度下降
		锐化术	300	一定时间内，自身以及队友攻击力上升
		保护术	300	一定时间内，自身以及队友防御力上升
		聚魔术	300	一定时间内，自身以及队友魔法效果上升
		迅捷术	300	一定时间内，自身以及队友移动速度上升
		隐匿术	400	减低敌方对自身的仇恨值
		战斗长嚎	350	增加敌方对自身的仇恨值
		虚体	350	一定时间内完全隐身。进行移动以外的行动时，效果会马上消失
		搜索术	100	在地图中标记出所有宝箱的位置，但无法辨认宝箱怪
	回复魔法	快速疗伤	150	回复自身HP
		治疗术	450	回复自身与队友的HP
		复原术	1500	大量回复自身与队友的HP
		复活术	800	复活一定范围内死亡的队友
		回生术	800	当自己死亡时自动复活一次
		恢复术	150	治愈自身的各种不利状态
		耐力增幅术	150	自身耐力消耗减少
		再生术	150	自身HP缓慢自动回复
		魔力再生术	200	自身MP回复速度上升
	使魔	火焰吐息	60	控制使魔接近目标使出放射线状的火属性攻击
		寒冰吐息	60	控制使魔接近目标使出放射线状的水属性攻击
		旋风吐息	60	控制使魔接近目标使出放射线状的风属性攻击
		沙尘吐息	60	控制使魔接近目标使出放射线状的土属性攻击
		暗影吐息	60	控制使魔接近目标使出放射线状的暗属性攻击
		圣雷吐息	60	控制使魔接近目标使出放射线状的光属性攻击
		治愈吐息	300	控制使魔对自身使用带有回复HP效果的吐息
		恢复吐息	200	控制使魔对自身使用带有消除异常状态效果的吐息
	歌	战斗之歌	250	一定时间内，自身与队友的攻击力上升
		守护之歌	250	一定时间内，自身与队友的防御力上升
		治愈之歌	250	一定时间内，自身与队友的HP回复速度上升
		祝福祈歌	250	一定时间内，自身与队友的耐力消耗减少
战斗技能		HP提升	–	HP最大值上升
		HP提升HG	–	HP最大值大量上升
		MP提升	–	MP最大值上升
		MP提升HG	–	MP最大值大量上升
		武器攻击力提升	–	增加武器的物理攻击力
		武器攻击力提升HG	–	大幅度增加武器的物理攻击力
		防御力提升	–	减少敌方物理攻击导致的伤害
		防御力提升HG	–	大幅度减少敌方物理攻击导致的伤害
		魔法效果提升	–	增加魔法攻击的攻击力
		魔法效果提升HG	–	大幅度增加魔法攻击的攻击力
		魔法防御力提升	–	减少敌方魔法攻击导致的伤害
		魔法防御力提升HG	–	大幅度减少敌方魔法攻击导致的伤害
		异常状态耐性	–	异常状态可以快速地自行恢复

技能种类	分类	名称	消耗MP	效果
战斗技能		异常状态耐性HG	–	异常状态可以更加快速地自行恢复
		火属性效果提升	–	火属性攻击力上升
		火属性效果提升HG	–	火属性攻击力大幅度上升
		水属性效果提升	–	水属性攻击力上升
		水属性效果提升HG	–	水属性攻击力大幅度上升
		风属性效果提升	–	风属性攻击力上升
		风属性效果提升HG	–	风属性攻击力大幅度上升
		土属性效果提升	–	土属性攻击力上升
		土属性效果提升HG	–	土属性攻击力大幅度上升
		暗属性效果提升	–	暗属性攻击力上升
		暗属性效果提升HG	–	暗属性攻击力大幅度上升
		圣属性效果提升	–	圣属性攻击力上升
		圣属性效果提升HG	–	圣属性攻击力大幅度上升
		爆击率提升	–	增加攻击时的会心一击几率
		爆击率提升HG	–	大幅度增加攻击时的会心一击几率
		头目杀手	–	增加对BOSS攻击产生的伤害
		头目杀手HG	–	大幅度增加对BOSS攻击产生的伤害
		减轻耐力消耗	–	耐力消耗量减少
		高速咏唱	–	减少魔法咏唱所需时间
		状态异常发生强化	–	增加对目标的异常状态发生率
		稻草人	–	减少敌方对自身的仇恨值上升率
		代罪羔羊	–	增加敌方对自身的仇恨值上升率
		稀有物掉落	–	增加打倒敌人时的珍稀道具掉落几率
		稀有物掉落HG	–	大幅度增加打倒敌人时的珍稀道具掉落几率
被动技能		HP提升	–	HP最大值上升
		MP提升	–	MP最大值上升
		攻击力提升	–	增加攻击力
		防御力提升	–	减少敌方物理攻击的伤害
		魔法效果提升	–	增加魔法攻击的攻击力
		魔法防御力提升	–	减少敌方魔法攻击导致的伤害
		火属性耐性提升	–	火属性攻击力上升
		水属性攻击力提升	–	水属性攻击力上升
		风属性攻击力提升	–	风属性攻击力上升
		土属性攻击力提升	–	土属性攻击力上升
		暗属性攻击力提升	–	暗属性攻击力上升
		圣属性攻击力提升	–	圣属性攻击力上升
		火属性耐性提升	–	火属性防御力上升
被动技能		水属性耐性提升	–	水属性防御力上升
		风属性耐性提升	–	风属性防御力上升
		土属性耐性提升	–	土属性防御力上升
		暗属性耐性提升	–	暗属性防御力上升
		圣属性耐性提升	–	圣属性防御力上升
		UR中攻击力提升	–	团结奋斗时增加攻击力
		UR中防御力提升	–	团结奋斗时减少敌方物理攻击的伤害
		UR中魔法效果提升	–	团结奋斗时增加各种魔法的效果
		UR中爆击率提升	–	团结奋斗时会心一击率增加
被动技能		UR中驯养能力提升	–	团结奋斗时各种使魔技能效果增加
		UR中减轻耐力消耗	–	团结奋斗时耐力消耗量减少
		UR中状态异常发生强化	–	团结奋斗时增加对目标的异常状态发生率
		片手剑损伤提升	–	增加单手剑的攻击力
		片手剑大师	–	大幅度增加单手剑的攻击力

技能种类	分类	名称	消耗MP	效果
被动技能		二刀流损伤提升	–	增加二刀流的攻击力
		二刀流大师	–	大幅度增加二刀流的攻击力
		短剑损伤提升	–	增加短剑的攻击力
		短剑大师	–	大幅度增加短剑的攻击力
		细剑损伤提升	–	增加细剑的攻击力
		细剑大师	–	大幅度增加细剑的攻击力
		双手剑损伤提升	–	增加双手剑的攻击力
		双手剑大师	–	大幅度增加双手剑的攻击力
		片手棍损伤提升	–	增加单手棍的攻击力
		片手棍大师	–	大幅度增加单手棍的攻击力
		刀损伤提升	–	增加刀的攻击力
		刀大师	–	大幅度增加刀的攻击力
		指节拳套损伤提升	–	增加指节拳套的攻击力
		指节拳套大师	–	大幅度增加指节拳套的攻击力
		双手斧损伤提升	–	增加双手斧的攻击力
		双手斧大师	–	大幅度增加双手斧的攻击力
		枪损伤提升	–	增加枪的攻击力
		枪大师	–	大幅度增加枪的攻击力
		弓损伤提升	–	增加弓的攻击力
		弓大师	–	大幅度增加弓的攻击力





原创剑技列表

名称	角色（武器）	MP	详细
OSS：圣母圣咏	优纪（单手剑）、亚丝娜（细剑）	1500	以描绘十字架的轨迹连续突刺后追加对中央位置强力一击的10连击
OSS：千刃剑雨	伶茵（双剑）	2000	从虚空召唤并高速发射无数剑雨，原本是锻冶技能，转换成了战斗剑技的OSS
OSS：提尔的独臂	皇（刀）	2000	超大范围、超高攻击力的单发气刃横斩



作为一款轻小说改编的粉丝向游戏续作，完全革新的战斗系统、进步明显的画面表现、全新的故事表现，都显得诚意十足，而可以自由选择操作不同角色这点也改善了前作只能操作桐人这个最大的缺点。战斗系统方面各个角色拥有多种不同的魔法、技能以及剑技供玩家自由搭配，而各种魔法与剑技各有特色，在平衡性方面也算是做得非常不错。在游戏方式变成动作角色扮演之后，联机攻略各种BOSS时的共斗乐趣更是比前作大幅度增加。而本作的主要缺点，则在于战斗的动作略显僵硬而且打击感不足，锁定系统不亲切难以锁定特定敌人或者BOSS部位，在滞空状态进行接近战的时候经常会出现奇怪的位置移动导致大量攻击落空，还有BOSS重复度略高，后期显得有些单调。而中文版与日版游戏版本的不同步也导致玩家不能享受与日版玩家联机的乐趣。



文 果汁 美编 咕噜



RPG	角色扮演	
3DS	勇气 2 最终境界 Bravely Second エンドレイヤ－	
Square Enix	日版	2015年4月23日
对应邂逅通信	1人	6458日元

打上“2”标题的《勇气原点》续作终于在 3DS 平台再次亮相，本作一如既往的高素质能让 RPG 玩家再次享受一次游戏盛宴。



操作方式

键位	功能	
	世界、城镇地图	菜单
L	调查、对话	向左翻页
R	呼出自动战斗、调整遇敌率菜单	向右翻页
↑ / ↓	选择项目（菜单）	
→	地图菜单	确认
←	取消、返回（菜单）	
Y	自动播放队伍谈话与事件（世界、城镇地图）	
X	菜单、跳过事件（世界、城镇地图）	
A	调查、对话	确认
B	跳过队伍谈话	取消、返回
Start	菜单	
Select	菜单	
触摸屏	触摸选择	

菜单说明

战斗菜单

选项		功能
たたかう		普通攻击
アビリティ		使用职业技能
ブレイブ		释放 BP 增加行动次数
デフォルト		采取防御行动，增加 BP
フレンド召喚	召唤	召唤好友
	配信	上传本次行动的招式
アイテム		使用道具
にげる		逃跑，脱离战斗



角色菜单

选项		功能
アイテム		道具列表
魔法		魔法列表
ジョブ		职业菜单，可转职、查看职业能力
アビリティ	ジョブコマンド	选择装备副职业（可在战斗中使用副职业技能）
	サポ－トアビリティ	装备辅助技能
	固有コマンド	查看主职业技能
	ジョブ特性	查看主职业的职业特性
装备		选择角色的装备、查看角色能力值
必杀技		必杀技列表，可对必杀技进行各种设置
作战	マイセット	保存当前队伍职业设定
	ともだち	查看好友菜单
	ステ－タス	与好友进行技能链接
	アビリンク	查看角色能力值与各种数据
	並び替え	更改队伍顺序
	コンフィグ	系统设置



下屏触摸菜单

选项		功能
左侧菜单		
羽毛（SAVE）	セ－ブ	储存游戏进度
	デ－タ更新	通过网络更新游戏数据，可招募网络好友
	すれちがい更新	更新邂逅通信的数据
	ともだち登录	登录好友，可以网络登录亦可本地登录
	タイトルへ	返回标题界面
书本（Uの手帐）		查看Uの手帐内容，包括怪物、道具图鉴等内容
看板（クエスト）		查看任务列表
月球		月面复兴基地菜单
玩偶		カプカプメ－カ－菜单
船		使用飞空艇
右侧菜单		
选项		功能
オ－トバトル设定		开关自动战斗设定
エンカウント率		调整地图遇敌率





战斗系统解说

ブレイブ与デフォルト（Brave与Default）





系列的特色战斗系统，和传统的RPG里角色每回合只能行动一次不同，本作在战斗里所有角色都有着名为BP的行动值，通过BP的透支与储存给战斗带来多种多样的战术变化。

①每次战斗开始时角色的BP值都为0，只要角色的BP值没有成为负数，这回合里该角色便可以行动，每次行动都会消耗1点BP。每次回合结束时所有人都会回复1点BP，保证了正常情况下每个角色在每回合至少也能行动一次。在战斗开始时我方发生“ブレイブアタック”（Brave Attack）的话，队伍初始BP值就会变为1，敌方发生Brave Attack便是敌方队伍的初始BP值为1。

②角色每一次行动都会消耗1点BP，但是可以选择“ブレイブ”（Brave）来消耗更多BP，从而让角色能够实现一回合多次行动。而选择“デフォルト”（Default）则可以让角色在本回合采取防御行动，同时增加1点BP。玩家可以通过Brave提前透支BP来实现一回合里高火力输出，比如某角色回合开始时BP值为0，此时可以选择Brave3次让BP降到–4，但同时在本回合里可以攻击4次，这样就能造成高伤害。当然这样做的话就代表直到自身BP值恢复到0为止，该角色都不能行动，所以透支BP是回报与风险并存的决策。每个角色一回合里最多可以选择3次Brave，亦即一回合最多只能行动4次；Default则是能在减少敌人的伤害同时增加多一点BP值，等同于无代价采取防御行动，Default一般应用于敌人使用高伤害技能时，在减少伤害的同时把这回合的BP储存到以后使用。BP最多能存到3点，在习得圣骑士职业的“BP

上限アップ”技能后可以存到 4 点。

（Bravely Second）
ブレイブリ - セカンド

按 Start 或 Select 键发动，利用沙漏暂停时间，无论敌人是否处于攻击状态都可以自由发动，发动后选择我方一个角色行动，此行动不会消耗 BP 但会消耗一个 SP 点。在 Bravely Second 状态中角色的攻击都会变成暴击，而且伤害量能突破 9999 的上限。玩家最多能储存 3 点 SP，SP 每 8 个小时回复 1 点，玩家也可以通过课金手段购买能恢复 SP 点的“SP ドリンク”。此系统是对付强敌的一个辅助手段，在本作中也是突破剧情的一个关键系统，当然游戏内本身并不会出现必须要依赖这个系统才能打倒的敌人，因此只要耐心游戏，并没有必要课金购买 SP 点。





（连续チャンス）
连续机会

本作取消了前作在战斗时无伤胜利、同时击破敌人时会获得奖励的机制，改为了连续战斗系统的奖励。当玩家在一回合内打倒所有敌人时便会出现连续机会的提示，选择“连チャンする”的话便能直接进入下一场战斗，而这种连战胜利时获得的金钱、经验值、Jp 报酬便会增加，连战的次数越多，报酬的倍率就会越高，到 3 倍封顶。

①因触发连战而进入到下一场战斗时，BP 是不会回复的，比如说战斗结束时某角色的 BP 值为 –1，那么因为连战而进入下一场战斗时该角色的 BP 值依然会是 –1，也就是该回合内不能行动。

②连战的次数越多，奖励倍数也越高，因此在战斗里达到更多的连战次数便是练级的关键，这就要求玩家要计算好伤害。由于连战下并不会回复 BP，因此要达到高连锁就必须只能使用一个角色在一回合内消灭所有敌人，在正常情况下，如果每个角色都能在一回合内干掉所有敌人，那么就可以连续战斗 5 场，为了提升这个上限我们可以装备上猫使的“索敌”技能提高我方的 Brave Attack 几率，一旦触发就能让我方角色 BP+1 从而增加连战的机会。



必杀技

每种武器都有几个不同的必杀技，效果也不相同，都是通过升级月面基地的设施才能习得，关于月面基地的细节会在后文提到。一旦发动必杀技，便会出现华丽的演出，战斗音乐也会改变，而在必杀技音乐持续的时间内我方的能力值会有所提升，本作里必杀技被分为四大类：攻击系、回复系、敌弱体化系、味方强化系。后文表格列出不同武器必杀技的种类与效果。



攻击系

剑系武器必杀技	目标	技能效果	伤害加成	音乐追加效果	习得条件
ハックスラッシュ	敌单体	连续攻击 5 次，让物理防御力下降 15%	伤害倍率：0.9×5 持续 4 回合	我方全体的攻击次数提升 20%	初期
ソニックウエ－ブ	敌单体	风属性的强力攻击	伤害倍率：6.0	我方全体的物理攻击力提升 50%	新必杀技开发所 β Lv1
ボルトスプライト	敌单体	雷属性的强力攻击	伤害倍率：6.5	我方全体的暴击率提升 400%	新必杀技开发所 β Lv6

斧系武器必杀技	目标	技能效果	伤害加成	音乐追加效果	习得条件
グランストライク	敌全体	给予大伤害	伤害倍率：3.0	我方全体的物理防御力提升 20%	新必杀技开发所 α Lv3
メイルシュトロム	敌单体	连续攻击 5 次	伤害倍率：1.0×5	我方全体的攻击次数提升 35%	新必杀技开发所 α Lv8
ギガトンスイング	敌单体	土属性的强力攻击	伤害倍率：6.0	我方全体的物理防御力提升 50%	新必杀技开发所 β Lv3
タイラントロア	敌全体	给予大伤害	伤害倍率：6.0	我方全体的物理攻击力提升 50%	新必杀技开发所 β Lv8

枪系武器必杀技	目标	技能效果	伤害加成	音乐追加效果	习得条件
ホライズン	敌单体	给予大伤害	伤害倍率：4.5	我方全体的暴击率提升 200%	新必杀技开发所 α Lv4
オ－バ－マスタ－	敌单体	连续攻击 6 次高概率让目标陷入麻痹状态	伤害倍率：0.85×6	我方全体的物理攻击力提升 35%	新必杀技开发所 α Lv9
メギドフレイム	敌全体	火属性的强力攻击	伤害倍率：5.0	我方全体的物理攻击力提升 50%	新必杀技开发所 β Lv4
グラツイオ－ゾ	敌单体	给予大伤害	伤害倍率：6.0	我方全体的攻击次数提升 50%	新必杀技开发所 β Lv9
ロッド系武器必杀技	目标	技能效果	伤害加成	音乐追加效果	习得条件
ピアシングボルト	敌单体	无视敌人物理防御力的攻击	基本威力：50 伤害倍率：4.5	我方全体的魔法攻击力提升 20%	新必杀技开发所 α Lv1
エア－ズファング	敌全体	风属性的强力攻击	基本威力：100 伤害倍率：5.0	我方全体的魔法攻击力提升 40%	新必杀技开发所 β Lv1
ホ－リ－ウエポン	敌全体	给予大伤害	基本威力：100 伤害倍率：6.0	我方全体的魔法攻击力提升 50%	新必杀技开发所 β Lv6

杖系武器必杀技	目标	技能效果	伤害加成	音乐追加效果	习得条件
アシッドレイン	敌全体	给予敌全体水属性伤害，并让物理防御力下降 25%	基本威力：100 伤害倍率：4.0 持续 4 回合	我方全体的物理攻击力提升 25%	新必杀技开发所 α Lv7
ディバインライト	敌单体	给予大伤害	基本威力：150 伤害倍率：7.0	我方全体的魔法攻击力提升 50%	新必杀技开发所 β Lv7

短剑系武器必杀技	目标	技能效果	伤害加成	音乐追加效果	习得条件
インフィニティ	敌单体	连续攻击 5 次	伤害倍率：0.9×5	我方全体的攻击次数提升 20%	新必杀技开发所 α Lv2
ブレイドスト－ム	敌单体	连续攻击 15 次	伤害倍率：0.35×15	我方全体的攻击次数提升 35%	新必杀技开发所 α Lv7
クロスディバイド	敌单体	连续攻击 10 次	伤害倍率：0.7×10	我方全体的攻击次数提升 50%	新必杀技开发所 β Lv7
刀系武器必杀技	目标	技能效果	伤害加成	音乐追加效果	习得条件
夜半の月影	敌单体	给予敌人伤害，高概率让目标在数回合里不能行动	伤害倍率：4.5	我方全体的物理攻击力提升 20%	新必杀技开发所 α Lv3
冲つ白波	敌全体	水属性的强力攻击	伤害倍率：4.0	我方全体的暴击率提升 300%	新必杀技开发所 α Lv8
花の散るらむ	敌单体	连续攻击 5 次	伤害倍率：1.2×5	我方全体的行动速度提升 50%	新必杀技开发所 β Lv3
红叶の锦	敌单体	给予大伤害	伤害倍率：7.0	我方全体的行动速度提升 50%	新必杀技开发所 β Lv8
ナックル系武器必杀技	目标	技能效果	伤害加成	音乐追加效果	习得条件
月光	敌单体	给予大伤害	伤害倍率：4.5	我方全体的物理攻击力提升 20%	新必杀技开发所 α Lv5
罗汉掌	敌单体	连续攻击 16 次	伤害倍率：0.35×16	我方全体的攻击次数提升 35%	新必杀技开发所 β Lv5

大剑系武器必杀技	目标	技能效果	伤害加成	音乐追加效果	习得条件
リミットブレイク	敌单体	无视目标的物理防御力给予大伤害	基本威力：50 伤害倍率：4.5	我方全体的物理攻击力提升 20%	新必杀技开发所 αLv5
エアスプリッタ－	敌全体	给予大伤害	伤害倍率：4.0	我方全体的物理攻击力提升 35%	新必杀技开发所 αLv10
クロススラッシュ	敌单体	土属性的强力攻击	伤害倍率：5.5	我方全体的物理攻击力提升 40%	新必杀技开发所 βLv5
铳系武器必杀技	**目标**	**技能效果**	**伤害加成**	**音乐追加效果**	**习得条件**
チャ－ジレ－ザ－	敌单体	给予大伤害	伤害倍率：4.5	我方全体的攻击次数提升 10%	新必杀技开发所 αLv4
トリガ－ハッピ－	敌全体	给予大伤害	伤害倍率：5.5	我方全体的攻击次数提升 50%	新必杀技开发所 βLv4
アサルトサイト	敌全体	无视目标的物理防御力给予大伤害	伤害倍率：6.0	我方全体的物理攻击力提升 50%	新必杀技开发所 βLv9

回复系

杖系武器必杀技	目标	技能效果	回复加成	音乐追加效果	习得条件
グロ－リバイバン	我方全体	回复 HP	基本威力：150	我方回复魔法的效果提升 100%	新必杀技开发所 αLv2

短剑系武器必杀技	目标	技能效果	回复加成	音乐追加效果	习得条件
アサ－ムサ－クル	我方全体	回复异常状态与 HP	基本威力：150	我方全体的魔法攻击力提升 30%	新必杀技开发所 βLv2

ナックル系武器必杀技	目标	技能效果	回复加成	音乐追加效果	习得条件
回气功	我方全体	回复 HP，复活战斗不能角色	基本威力：150	我方全体的魔法攻击力提升 30%	新必杀技开发所 αLv10

敌弱体化系

弓系武器必杀技	目标	技能效果	持续时间	音乐追加效果	习得条件
カ－スドアロ－	敌全体	让目标的物理、魔法攻击力与物理、魔法防御力下降 15%	持续 4 回合	我方全体的魔法攻击力提升 35%	新必杀技开发所 αLv10

ロッド系武器必杀技	目标	技能效果	持续时间	音乐追加效果	习得条件
リデュ－スリプル	敌全体	让目标的物理、魔法攻击力与物理、魔法防御力下降 15%	持续 4 回合	我方全体的魔法攻击力提升 35%	新必杀技开发所 αLv6

铳系武器必杀技	目标	技能效果	持续时间	音乐追加效果	习得条件
スパイダ－ウエブ	敌全体	让目标的行动速度、攻击次数、命中率、回避率下降 25%	持续 4 回合	我方全体的行动速度提升 30%	新必杀技开发所 αLv9

味方强化系

剑系武器必杀技	目标	技能效果	持续时间	音乐追加效果	习得条件
ソ－ドダンシング	我方全体	我方全体的物理攻击力、攻击次数、行动速度提升 25%	持续 4 回合	我方全体的魔法防御力提升 35%	新必杀技开发所 αLv6

杖系武器必杀技	目标	技能效果	持续时间	音乐追加效果	习得条件
ルクス	我方全体	我方全体的物理、魔法攻击力，物理、魔法防御力提升 25%	持续 4 回合	我方全体的行动速度提升 35%	新必杀技开发所 βLv2

其他说明

月面基地复兴

和前作的村庄复兴系统差不多，升级月面基地内的设施可以获得更多道具与必杀技。可以通过邂逅通信和网络招待好友增加基地人口，从而更快扩建与升级基地内的设施。



①升级设施的时间和现实时间相等，如果想提高升级速度就得必须投入更多的人口。

②网络招待好友每天能招待 1 ~ 3 名，也就是每天通过网络更新能增加基地 1 ~ 3 的人口，正所谓积少成多，没有好友来邂逅通信的话只能老实等待了。

③月面基地还会受到魔王袭击，打倒魔王后能随机获得奖励。玩家可以选择用飞船对魔王进行炮击，先削弱魔王的 Lv 等到时机成熟再去与魔王决战。

カプカプの里

在第三章取得飞空艇后可以前往，和**グランシップ**的舰桥里的猫头鹰老人对话可以取得情报。地点在**イスタンタ – ル**右上方，地图上是有一片森林包围的湖，在这地方西边的山洞口下船，沿着道路往下走碰到分岔路的时候继续往下走，看到森林里面有一片空地，那里就是**カプカプの里**。

在这里可以买到 Lv1 ~ Lv6 的所有魔法，还能买到各种 BOSS 使用的武器与防具，更关键的还是可以买到经验 2 倍和金钱 2 倍的饰品，两个都价格不菲，准备好刷刷刷吧。地图左侧的猫头鹰可以更改角色的名字。

推荐练级地点

本作练级总体来说还是比较轻松的，只是早期的收益还没有那么多，该阶段主要提升经验值的方式便是瞄准连续机会的高连锁报酬。

①在第二章开启源泉洞地图前可以前往**ラクリ – カ**门口的沙漠处练级，这里的敌人基本都有弱点属性，只要一个角色能一回合击杀敌人的话就能连战 5 场并获得不错的报酬。为了提高连战场数，还可以装备猫使职业的“索敌”技能来增加 Brave Attack 率。这里连续机会赚取的经验完全满足开启源泉洞前的需求。

②第二章开启源泉洞地图后就可以呆在西部练级，这里每次开场敌我双方都是 3 点 BP，能打出不错的连战场数。只要速度够快能够秒杀对面，就不怕对面会反击我们了，预防万一就待在存档点附近晃悠即可。

③到第五章后源泉洞地图的敌人也会变强，因此依然可以在这里练级，同时亦可以前往**カプカプの里**花 999999 金钱购买经验、Jp 两倍或是金钱两倍的饰品。虽然价格不菲，不过带上商人职业待在洞里耐心把级数练高的话也够钱买其中一个饰品了。

④取得经验、Jp 加倍的饰品后就可以利用妖狐职业的“黄泉送り”技能无脑练职业等级了，虽然这个开场杀敌的技能不会触发连续机会，但是好歹也不用自己动手，在地图里乱晃即可，注意装备此技能的角色要比地图怪物高 20 级以上才能起效。

职业系统

职业系统介绍

系列作里的特色要素，丰富的职业选择不仅给战斗提供了多样的战术搭配，还相当合理地增添了游戏时间（笑）。

①加上前作出现的部分旧职业，本作总共有 30 种职业可供选择。

②本作仍是 4 人角色进入战斗，在菜单里每人可自由转职为当前拥有的职业。4 人之间有着些微的数值差别，**ユウ**的知力与器用较高，适合魔法、辅助系职业；**イデア**的体力与力量较高，适合肉盾与物理输出系的职业；**マグノリア**的精神与最大



MP 较高，同样适合魔法系职业；**ティズ**数值基本比较平均，只是最大 MP 较低。不过实际上差别并非相当大，因此想要让喜欢的角色选择喜欢的职业也是完全没有问题的。

③与前作相同，所有角色的初始职业仍为“素颜”，根据主线发展获得的职业

会增多。只不过支线任务里能获得的旧职业全都是以二选一的形式出现，没有选择获得的职业只有在第五章后才能获得。

④职业存在职业等级的概念，职业每升一级就能获得一个新技能，职业等级通过 JP（职业点）的累积而上升。本作的职业最大等级有所降低，正常情况下职业等级最大上限是 Lv.10，而当获得“妖狐”职业后习得该职业独有的“觉醒”技能（アビリティ）时，可以通过装备该技能让所有职业等级的上限提升至 Lv.11。当习得某职业 Lv.11 的技能后使用该技能并不要求装备“觉醒”技能。

⑤提升职业等级时，除了能习得该职业在战斗中使用的主动技能（例：精灵魔法）外，还可以习得相应的辅助技能（例：物攻增加 20%）。即便转职为其他职业，只要在技能菜单上装备已习得的辅助技能，仍可以让该辅助技能发挥效果。要注意装备辅助技能是需要 Cost 的，而每人拥有的技能 Cost 值是 5，对应战况来取舍辅助技能的选择吧（例：“物攻增加 20%”需要 2Cost，当装备上这个技能后该角色的技能 Cost 值就只剩 3 了）。

⑥在技能菜单上还可装备一个副职业，和当前角色所处职业无关，装备上后，就能在战斗时使用这个副职业已习得的主动技能。

⑦每个职业都有自己的职业特性，一旦角色主职业设定为该职业时就会发动该职业的特性技能。通常让职业等级提高后便能习得特性技能，这样在技能菜单装备上后就让副职业也能发挥特性技能的效果了。

⑧本作存在 DLC 服装的设定，一旦让角色装备上对应的 DLC 服装后，即使转换职业也不会改变该角色的外观。



全职业简介与技能一览

素颜（すっぴん）

解锁条件：初始默认职业

职业特性“ふんばる”：在受到致死伤害时，会有 75% 的概率以 HP1 的状态生存下来，但是在 HP1 的情况下是不会发动的。

游戏初始默认职业，能力一般，能习得的技能都是对战斗和探索有帮助的辅助技能，比如调查敌人 HP 和弱点的“しらべる”、不受地图陷阱影响的“けんけんぱ”等，是副职业的理想选择。其中最为重要的“JP アップ”技能在本作里只要职业等级达到 Lv.8 便能习得，方便玩家修炼其他职业，当然“JP アップ”仍然是只对装备了该技能的角色才能生效。

Lv	技能名称	效果
1	しらべる	显示指定敌人的 HP、弱点属性与种族，已调查过的敌人可以在战斗中通过左摇杆随时确认
2	はんぶんこ	让道具能够给队伍全体使用，但是回复系道具的回复量会变成 50%
3	だうじんぐ	显示自己所处区域内未取得的宝箱数量，在上屏幕右下表示
4	けんけんぱ	迷宫里的陷阱所造成的伤害与异常状态无效化
5	ふんばる	在受到致死伤害时，会有 75% 的概率以 HP1 的状态生存下来，但是在 HP1 的情况下不会发动
6	物防 20% アップ	物理防御力提升 20%
7	ものもち	在战斗中使用道具的时候，有 50% 的概率不消耗该道具数量
8	JP アップ	自身在战斗后获得的 JP 提升至 1.2 倍，此技能可以与装备品的效果叠加
9	素颜	リジェネ、ストップ、リレイズ、人物各项属性提升、ダウン、各种バリア效果、付与属性、异常状态无效化、属性伤害减轻或无效化、弱点化等辅助效果解除【敌我方全体起效】
10	ものまね	模仿自己或自己队友之前的行动，不会消耗 HP、MP、BP、pq、道具
11	大器晚成	每有一个职业达到 Lv.10，就会提升 1% 的最大 HP、最大 MP、物理攻击力、魔法攻击力、物理防御力、魔法防御力

魔女（ウィザ－ド）

解锁条件：序章获得

职业特性“ポスト スクリプト”：可以给魔法赋予“修饰句”。

本作新职业，早期能获得的优秀魔法输出系职业。因为能以较低 MP 使出全体攻击的各属性精灵魔法，所以在清理地图杂兵练级时会很有效率，而职业特色“修饰句”能通过给精灵魔法追加修饰句而增加各种各样的效果并提升输出，可以说是相当好用的职业。不过要注意的是修饰句的使用不仅会消耗额外的 MP，还会消耗一点 BP 值，在难度较高的战斗时要慎重使用。此外，在习得技能后，修饰句亦可给精灵魔法以外的魔法使用。

Lv	技能名称	效果
1	精灵魔法	能使用各属性的精灵魔法（部分属性需要购买魔法书）
2	修饰句	能使用 Lv1 的修饰句
3	ダメ－ジ分散	在受到单体攻击时，每有一名队友便分散 15% 的伤害给队友，剩下的伤害由自己承受，但是反射回来的魔法伤害还有“毒”、“冻结”状态所造成的伤害不会诱发此技能
4	修饰句 Lv2	能使用 Lv2 的修饰句
5	ポストスクリプト	可以给魔法赋予“修饰句”
6	修饰句 Lv3	能使用 Lv3 的修饰句
7	魔法ダメ－ジ吸收	受到魔法攻击的伤害时能回复受到伤害数值的 25% 的 HP，但是“毒”、“冻结”状态所造成的伤害与致死伤害的情况下不会诱发此技能
8	フルチャ－ジ	在 MP 处于最大值的时候，攻击魔法的威力提升 50%
9	修饰句 Lv4	能使用 Lv4 的修饰句
10	ベントリロキズム	在使用修饰句的回合里，其他队友所使用的魔法也会赋予同样的修饰句，但是魔法发动的目标也会变更为与修饰句使用者同一个目标
11	修饰句 Lv5	能使用 Lv5 的修饰句

战车（チャリオット）

解锁条件：序章获得

职业特性“战斗民族”：在战斗中进行普通攻击时，装备上的武器适应性会暂时提升一个阶段（适应性最大上限为 S）。

本作新职业，早期能获得的优秀物理输出系职业。因为战斗特性的缘故，使用任何武器都能得心应手，习得“三刀流”后即使是普通攻击也能给敌人造成可观的伤害，而且大多数招数的使用几乎不用消耗 MP，是非常值得推荐使用的职业。惟一的问题是在习得“三刀流”甚至是“四刀流”后，原本装备防具的插槽为了提高输出基本上都会装备上武器，因此防御力也会下降不少，所谓的“你能秒敌人，敌人也能秒你”的双刃剑状态。

Lv	技能名称	效果
1	浑身击	自身当前 HP 值越接近最大 HP 值越能给予高伤害的单体物理攻击【伤害倍率：0.75 ~ 1.5】
2	物攻 20% アップ	物理攻击力提升 20%
3	三刀流	头装备插槽可以装备武器，通常攻击可以进行 3 次（装备在头上的武器会降低 50% 的物理攻击力）
4	なげる	能选择武器投掷单体目标造成伤害（物理攻击力受到武器能力影响、无视目标的物理防御力、不存在属性与种族特效的效果、投掷后的武器在战斗结束后回收）【伤害倍率：7.0】
5	战斗民族	在战斗中进行普通攻击时，在那场战斗中，装备上的武器适应性会提升一个阶段（适应性最大上限为 S）
6	武器回收	投掷出去的武器可以在战斗中全部回收
7	乱れなげ	将选择的武器扔向全体目标给予伤害（武器数量需要和敌人数量相同，投掷后会消耗与敌人数量相等的武器、其他说明参考“なげる”）【伤害倍率：4.0】
8	形稽古	在这场战斗中装备的武器适应性上升 3 个阶段（适应性最大上限为 S）
9	五月雨击	给予敌全体随机选择的目标造成多次物理攻击伤害，威力随着右手装备的武器适应性提升而增加【伤害倍率：0.25】
10	四刀流	头与身装备插槽可以装备武器，通常攻击可以进行 4 次（装备在头、身上的武器会降低 50% 的物理攻击力）
11	急所突き	命中种族弱点时必定会触发会心一击

击剑手（フェンサ-）

解锁条件：序章获得

职业特性“构え效果持续”：即使改变架势，前一个架势产生的人物能力值提升效果也不会消失，持续 10 回合。

本作新职业，职业自带的帅气军服装相信是吸引不少玩家使用的要素，而该职业本身的实力也不差。特色技能是摆出各种各样的架势从而提升自己的各项能力值比如提高物理攻击力或是物理防御力，无论是输出还是肉盾都能兼顾。缺点则是让自己提升到最强状态时需要花费不少回合，是比较面向 BOSS 战的职业。击剑手职业下，提升人物能力值的架势效果都可和其他能力值提升效果叠加。

Lv	技能名称	效果
1	烈火のウルフ	摆出攻击架势“ウルフの构え”，物理攻击力与魔法攻击力提升 25%
2	坚牢のバイソン	摆出防御架势“バイソンの构え”，物理防御力与魔法防御力提升 25%
3	ウルフファング	“ウルフの构え”下才能使用的单体物理攻击，攻击后转变为“バイソンの构え”【伤害倍率：1.3】
4	バイソンホ－ン	“バイソンの构え”下才能使用的单体物理攻击，攻击后转变为“ウルフの构え”【伤害倍率：1.5】
5	疾风のファルコン	摆出速度架势“ファルコンの构え”，行动速度提升 50%
6	反击バイソン	“バイソンの构え”下受到单体物理攻击时有 75% 的概率进行单体反击，但是被反射回来的攻击不会诱发此技能【伤害倍率：1.0】
7	构え效果持续	即使改变架势，前一个架势产生的人物能力值提升效果也不会消失，持续 10 回合
8	最初からウルフ	战斗开始时便会采取“ウルフの构え”，但是在连续机会时不会发动此技能
9	剑の心得	剑武器的适应性变为 S
10	ファルコンクロウ	“ファルコンの构え”下才能使用的物理攻击，进行 4 次物理攻击，每一次攻击都是从敌全体中随机选择一个目标进行【伤害倍率 0.8】
11	红莲のウルフ	摆出攻击架势“ウルフの构え”，除了“ウルフの构え”的提升效果外自身的物理攻击力与魔法攻击力都会提升至最大值，持续 10 回合

占星术师

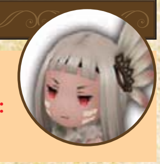
解锁条件：第一章获得

职业特性“先制术”：提升人物能力值、或是给人物赋予特殊效果的特定能力或魔法能够在回合最初发动。

本作新职业，十分强力的辅助职业，能使用各式各样的提升人物能力值的魔法，自身职业特性再加上早期配合魔女的魔法全体化效果的修饰句就能轻松提升全队伍的能力。而且在 Lv.3 时习得的“未来予知”技能能够防止敌方的先制攻击与 Brave 攻击，保证了杂兵战的安全，笔者十分推荐在队伍里安排一个占星术师。

Lv	技能名称	效果
1	月魔法 Lv1	能使用 Lv1 的月魔法
2	月魔法 Lv2	能使用 Lv2 的月魔法
3	未来予知	无效化敌方的先制攻击与 Brave 攻击
4	月魔法 Lv3	能使用 Lv3 的月魔法
5	月魔法 Lv4	能使用 Lv4 的月魔法
6	先制术	提升人物能力值、或是给人物赋予特殊效果的特定能力或魔法能够在回合最初发动
7	月魔法 Lv5	能使用 Lv5 的月魔法
8	月魔法 Lv6	能使用 Lv6 的月魔法
9	补助长期化	给我方施加的能力值提升效果持续回合变为 2 倍
10	限界突破强化	提高能力值提升效果的上限
11	月魔法 Lv7	能使用 Lv7 的月魔法

战斧（トマホ-ク）



解锁条件：第二章获得

职业特性“ホ－クアイ”：命中率提升 100%。

本作新职业，同时也算得上是本作最强的物理攻击系职业了。值得一提的是本职业的铳武器适应性为 S，本来铳系列的武器性能就不错，再加上此职业本身拥有的贯通物理防御力、无视 Default 状态、给武器赋予属性等技能，使得物理输出系职业

原本难以应付的物防高的对手，在战斧面前就只是一张纸而已。而且职业特性的“ホ－クアイ”让自身命中率大大提升，若是配合上战车的“三刀流”、“四刀流”技能，光是普通攻击就能打出不错的输出了。鉴于此职业实在太赖，队伍里就算放3个战斧然后再配1个辅助职业也是完全没问题的。

Lv	技能名称	效果
1	サイドワインダ－	给选择的目标释放强力的物理攻击，选择的目标越少，给予的伤害也就越高【伤害倍率：0.6～2.0】
2	マ－ヴエリック	在回合最后，给予HP最低的单体敌人释放强力的物理攻击【伤害倍率：1.25】
3	ウォ－ヘッド	给武器附加上选择的属性，并根据魔法攻击力提升攻击的威力【伤害倍率：1.5】
4	コンドル	给自身的物理攻击赋予贯通Default状态的能力，攻击Default的目标时，伤害变成1.5倍，持续10回合
5	ハ－プ－ン	给自身武器赋予贯通物理防御力的能力，持续5回合
6	バラ－ジ	同一回合内，采取攻击行动的次数越多，伤害就会提升；根据技能发动的次数，伤害从1.1倍开始上升；没能给予伤害时，下次攻击行动不会提升伤害
7	ホ－クアイ	命中率提升100%
8	スパロ－	将右手的物理攻击力转换为魔法攻击力，作为魔法攻击对单体目标进行攻击【伤害倍率：4.0】
9	铳の心得	铳系列武器的适应性变为S
10	シュライク	向上空射出子弹，下一回合对单体目标造成物理伤害【伤害倍率：1.5】（可以同时展开的弹药数是每人5发）
11	クロスファイア	当同伴采取行动造成伤害时，装备了这个技能的角色有25%的概率进行追加攻击

驱魔人（エクソシスト）

解锁条件：第三章获得

职业特性“トロワ”：装备此技能后，“アンドゥ”系技能可以回溯到3回合前。

本作新职业，以操控类似时间倒流的“アンドゥ”技能为特色，可以把HP、MP、BP都回溯到前一个回合的状态。“徐々に MP 回复”是个对魔法系职业来说十分优秀的辅助技能，而“アンドゥ：アクト”如果在BOSS战时利用得当，可以给战局带来很大的帮助。“ワイプアウト”可用于清理杂兵，“エクトプラズム”则可以让自己在死后依然能给团队带来帮助。总的来说，此职业配合魔法系职业来使用是个不错的选择。

Lv	技能名称	效果
1	アンドゥ：HP	让单体目标的HP变回一回合前的最初状态，对陷入战斗不能的目标也能起效
2	アンドゥ：アクト	让敌方的行动无效化一次
3	徐々にMP回复	回合结束时回复30MP
4	ピュリファイ	解除单体目标的各种辅助效果（リジエネ、ストップ、リレイズ、能力值提升或降低、各种バリア效果、属性赋予、状态异常无效化、属性轻减化、无效化、弱点化）
5	アンドゥ：MP	让单体目标的MP变回一回合前的最初状态
6	アンドゥ：BP	让单体目标的BP变回一回合前的最初状态（对BOSS等特殊敌人无效）
7	トロワ	装备此技能后，“アンドゥ”系技能可以回溯到3回合前
8	ワイプアウト	让敌全体33%的概率即死（概率不受即死耐性、知性、精神的影响；对BOSS等特殊敌人无效）
9	エクトプラズム	当自身陷入战斗不能的状态时，成为“ゴ－スト”状态
10	ゼノグラシア	在职业技能栏中追加“异言”，可以把在“フレンド召唤”里使用过的魔法追加进“异言”中，让其可以当普通魔法般使用
11	オ－トアンドゥ	回合结束时，自身的HP、MP恢复到一回合前的状态（陷入战斗不能时不能发动；一回合前的HP、MP较低的话不会诱发此技能）

皇帝

解锁条件：第五章获得

职业特性“ツエルベルス”：自身的HP、MP、异常状态在战斗结束时回复到战斗开始时的状态。

本作新职业，基础能力高，大部分技能对敌我双方都能起效，算是一个双刃剑类型的职业。但是在高风险的同时也有高回报，只要能抢先收拾掉敌人便没有问题，可以说是属于王者的自信。如果搭配了战车的“三刀流”、“四刀流”技能便可让伤害更上一层楼。

Lv	技能名称	效果
1	闪光	消耗 1 点 BP，给予敌全体与自身当前 HP 值的一半相等的伤害
2	ゾネンブル－メ	战斗中的行动顺序与行动速度逆转，Brave 时的指令顺序也会逆转（回合最初 / 最后发动的行动也会逆转）
3	ケントゥリオ	让特定的全体物理攻击变为单体物理攻击，给予的伤害变为 2 倍
4	春の目觉め	回合结束时回复敌我双方全体的 HP，持续 5 回合
5	不朽の自由	让敌我双方全体的物理防御力与魔法防御力交换，持续 5 回合
6	冬の岚	敌我双方全体的 HP、MP、BP 不能回复，持续 3 回合
7	高贵な鹫	让敌我双方全体的物理、魔法攻击力变为 200%，持续 5 回合
8	ツィタデル	2 回合一次让敌我双方全体的 BP 减少 1，装备此技能的角色即使陷入战斗不能状态也能发动此效果
9	ツエルベルス	自身的 HP、MP、异常状态在战斗结束时恢复到战斗开始时的状态
10	オデッセイド－ン	4 回合一次让敌我双方全体的 BP 增加 1，装备此技能的角色即使陷入战斗不能状态也能发动此效果
11	オ－バ－ロ－ド	让敌我双方全体的行动必定暴击，持续 5 回合

主教（ビショップ）

解锁条件：序章获得

职业特性“二言”：把两次瞄准同一目标的相同魔法结合，大幅提升其威力。

本作新职业，以低消耗来进行回复的奶妈型职业。在序章便能获得，算是一个小型的白魔道士，在早、中期都能担当起回复的职责，在获得专属的回复职业前是个很好的替代品。其中“压缩言语”技能给魔法系职业装上的话能发挥不错的效果。

Lv	技能名称	效果
1	神圣魔法 Lv1	能使用 Lv1 的神圣魔法
2	神圣魔法 Lv2	能使用 Lv2 的神圣魔法
3	魔防 20% アップ	魔法防御力提升 20%
4	神圣魔法 Lv3	能使用 Lv3 的神圣魔法
5	神圣魔法 Lv4	能使用 Lv4 的神圣魔法
6	二言	把两次瞄准同一目标的相同魔法结合，大幅提升其威力
7	杖の心得	杖系武器的适应性变为 S
8	神圣魔法 Lv5	能使用 Lv5 的神圣魔法
9	神圣魔法 Lv6	能使用 Lv6 的神圣魔法
10	压缩言语	仅发动一次魔法就能获得“二言”的效果，发动概率为 50%
11	神圣魔法 Lv7	能使用 Lv7 的神圣魔法

猫使（ねこ使い）

解锁条件：第一章获得

职业特性“ラ－ニング”：只要装备上这个技能，就能在受到怪物特定的招式攻击时习得该招式，只要队伍里有一人装备上此技能就能对全队伍起效。

本作新职业，可爱的外表与看起来挺新颖的“ねこ技”都是吸引人使用的要素。因为能学习到多种多样的“ねこ技”所以战术上的运用也比较丰富，值得一提的是前作挺强的技能“一齐攻击”在本作里已从海贼那边削除掉，转为“ねこ技”里的其中一个技能。

Lv	技能名称	效果
1	ねこ技	能通过消耗对应的道具，使出以“ラ－ニング”习得的敌方固有技能
2	ねんねこ	50% 的概率让敌全体陷入睡眠状态
3	攻击アイテム强化	攻击系道具所给予的伤害提升至 1.5 倍
4	穴掘り	可以在战斗中取得使用ねこ技所需要消耗的道具，取得的道具根据地方变化而不同
5	あやまる	自身被敌人瞄准的仇恨值降到最低，变得难以被敌人瞄准
6	ラ－ニング	只要装备上这个技能，就能在受到怪物特定的招式攻击时习得该招式，只要队伍里有一人装备上此技能就能对全队伍起效

Lv	技能名称	效果
7	索敌	我方进入战斗时的先制攻击率与 Brave Attack 率各上升 5%（即使复数角色装备此技能也不会叠加概率）
8	ねこ奥义	能通过消耗对应的道具，使出以“ラ－ニング”习得的敌方固有技能
9	HP20% アップ	最大 HP 值提升 20%
10	香箱座り	自身的物理防御力与魔法防御力提升至最大，持续 10 回合（物理防御力与魔法防御力的上限为 150%）
11	ねこまんま	给我方全员施加“ねこ技”与“ねこ奥义”所给予的伤害变成 150% 的 Buff，持续 10 回合

糕点师（パティシエ）

解锁条件：第二章获得

职业特性“弱体长期化”：装备此技能的角色使用让敌人弱化的技能时，效果的持续回合变为原本的 2 倍。

本作新职业，十分新奇有趣的糕点师。特色是给我方或敌人赋予各种 Buff 或是 Debuff，其余并没有特别亮眼的技能，“パイメテオ”的 Debuff 效果虽然很强但是要到后期才能习得，所以此职业在前中期还发挥不了作用，比较像个娱乐职业。

Lv	技能名称	效果
1	パティスリ－	做甜品扔给目标，以此赋予各式各样的效果（甜品种类在选择此技能后可以挑选）
2	レコルト	可以在战斗中取得制作甜品所需的材料，取得的道具根据地方变化而不同
3	フランベ	释放目标的 BP 值越高，威力越高的全体火属性物理攻击【伤害倍率：0.5 ～ 2.0】
4	デコラシオン	让单体目标对自己的仇恨值提升至最大，持续 10 回合
5	状态异常确率强化	赋予状态异常的成功率提升 25%
6	グラッセ	使用道具回复 HP 或 MP 时，效果变成 2 倍
7	ポ－ズカフェ	解除全体的“ゴ－スト”状态与能力值提升效果
8	弱体长期化	装备此技能的角色使用让敌人弱化的技能时，效果的持续回合变为原本的 2 倍
9	アイテム全体化	使用道具、“パティスリ－”的目标变成全体（部分道具不诱发此效果）
10	色々クリティカル	使用魔法或道具的时候，有 25% 的概率发生暴击，让伤害或回复量变为 2 倍
11	パイメテオ	扔四次甜品让目标的能力值下降 25%，每一次攻击都是从敌全体中随机选择一个目标进行（第一次：物理攻击力；第二次：物理防御力；第三次：魔法攻击力；第四次：魔法防御力；这四项的下限均为 75%）

守护者（ガ-ディアン）

解锁条件：第四章获得

职业特性“守护灵”：装备此技能的角色能储存“灵力”，受到攻击时“灵力”提升 25%。（灵力用于灵技；灵力的上限为 100%）

本作新职业，通过消耗特有的“灵力”来使出各种各样的灵技。灵技虽然威力惊人，但是因为要自己被打才能提升灵力，因此对角色的防御力要求就比较高，其中 Lv.8 能习得的“灵镜”技能相当好用。

Lv	技能名称	效果
1	凭依	附身到单体目标身上，持续 6 回合，自身的物理、魔法攻击力、HP、MP、灵力会和目标叠加，能操纵目标的行动（自己在附身中时无法行动）
2	ソウルスマッシュ	消耗 20% 灵力对单体目标释放强力的物理攻击【伤害倍率：1.5】
3	ソウルブ－スト	战斗开始时就拥有 50% 灵力，但是连续机会时不会诱发此技能
4	ソウルブラスタ－	消耗 50% 灵力对敌全体释放强力的物理攻击【伤害倍率：1.5】
5	守护灵	装备此技能的角色能储存“灵力”，受到攻击时“灵力”提升 25%。（灵力用于灵技；灵力的上限为 100%）
6	重装の心得	铠与兜系防具的适应性变为 S
7	ソウルリンク	使用消耗灵力的技能时，可使用此技能选中的目标的灵力，被选作目标的角色在受到攻击时灵力会提升
8	灵镜	张开能反射物理攻击的防护罩，持续 3 回合
9	凭依される	让单体目标附身在自己身上，目标的物理、魔法攻击力、HP、MP、灵力会和自己叠加（目标在附身中无法行动）
10	ソウルキャノン	消耗 100% 灵力对单体目标释放强力的物理攻击【伤害倍率：8.0】
11	ダブルソウル	装备此技能的角色无论是在附身还是被附身的情况下，都可以使用双方的技能

妖狐

解锁条件：第六章支线任务获得

职业特性“やまびこ”：使用魔法的时候，有 25% 的概率发动同一个魔法，不会消耗 MP 与 BP。

本作新职业，是流程里最后取得的职业，最值得关注的就是“觉醒”技能，可以让职业升到 Lv.11。妖狐的恶魔召唤技能需要打倒 7 个石碑处的恶魔才能使用，恶魔技能的效果多种多样，而“黄泉送り”技能虽然不能触发连续机会的奖励，但是面对特定刷经验与金钱的敌人是非常有效的。

Lv	技能名称	效果
1	恶魔召唤 Lv1	能召唤恶魔アスモデウス使用“色欲”、“サンダジャ”技能
2	觉醒	装备此技能的角色，职业等级能到达 Lv.11（Lv.11 所习得的技能即便不装备此技能也可使用）
3	恶魔召唤 Lv2	能召唤恶魔ベルゼブブ使用“暴食”、“アシッドブレス”技能
4	恶魔召唤 Lv3	能召唤恶魔マモン使用“强欲”、“ブリザジャ”技能
5	恶魔召唤 Lv4	能召唤恶魔ベルフェゴ－ル使用“怠惰”、“ファイジャ”技能
6	恶魔召唤 Lv5	能召唤恶魔サタン使用“愤怒”、“三の太刀”技能
7	やまびこ	使用魔法的时候，有 25% 的概率发动同一个魔法，不会消耗 MP 与 BP
8	恶魔召唤 Lv6	能召唤恶魔リヴァイアサン使用“嫉妒”、“命食い”技能
9	恶魔召唤 Lv7	能召唤恶魔ルシファ－使用“傲慢”、“エアロジャ”技能
10	黄泉送り	战斗开始时直接消灭低于自身等级 20 以上的目标（能正常获得金钱、Exp、Jp、道具；此技能消灭敌人时不会发动连续机会）
11	恶魔召唤 Lv8	能使用“化ける”技能

盗贼（シ－フ）

解锁条件：第一章支线任务二选一 / 第五章获得

职业特性“むしりとる”：偷盗时入手的道具数量变为 2 个。

前作职业，以偷盗技能为特色的职业。但是因为偷得的道具与装备方面对通关并没什么影响，所以此职业可以归类为一个娱乐职业。比较有战术价值的应是“速度 20% アップ”，能提升技能持有者的速度从而让战斗时的行动顺序变得更有利，除此之外并没有特别亮眼的技能，玩家可以看情况选择此职业。

Lv	技能名称	效果
1	ぬすむ	50% 的概率从敌单体身上偷到道具
2	命をうばう	向目标进行物理攻击后能回复 HP，回复量等同伤害量。但是对“尸灵”种族的敌人使用时敌我双方都会受到伤害【伤害倍率：1.0】
3	ぶんどる	向目标进行物理攻击，命中时有 50% 的概率从敌单体身上偷到道具【伤害倍率 1.0】
4	心をうばう	向目标进行物理攻击后能回复 MP，回复量等同伤害量。但是对“尸灵”种族的敌人使用时敌我双方都会受到伤害【伤害倍率：0.1】
5	速度 20% アップ	行动速度提升 20%
6	短剑の心得	短剑武器的适应性变为 S
7	神速瞬击	对敌单体进行不受敌人物理防御力影响的特殊物理攻击，威力由行动速度决定【伤害倍率：5.0】
8	快刀乱麻	从敌人身上偷到道具、“命をうばう”、“心をうばう”成功时，物理攻击力提升 25%，持续 5 回合（物理攻击力上限为 150%）
9	むしりとる	偷盗时入手的道具数量变为 2 个
10	巻き上げる	以每一个敌人 50% 的概率下从敌全体身上偷到道具
11	いいものぬすむ	25% 的概率偷到通常情况下偷不到的珍稀道具

剑圣（ソ－ドマスタ－）

解锁条件：第一章支线任务二选一 / 第五章获得

职业特性“反击”：在受到单体物理攻击时有 60% 的概率进行单体反击，但是被反射回来的攻击不会诱发此技能【伤害倍率：1.0】

前作职业，以对敌人的各种攻击进行反击为特点的职业。在 Lv.4 能学到的“行きがけの驮赁”技能对以普通攻击为主的物理输出职业十分有帮助，虽然该职业输出不低，但是毕竟是以反击为主的职业，这就要求玩家必须要总体把握住敌人的行动模式才能发挥出剑圣的真正力量，因此也不太好上手，属于比较面向上级者的职业。不过要是熟悉

了剑圣的攻击模式，那抵消敌人伤害并给予华丽反击的打法相信会让玩家感到爱不释手。

Lv	技能名称	效果
1	海老で鯛を钓る	在回合中第一个行动，容易被敌人瞄准，使用的回合里若是受到物理攻击并造成伤害时，减少受到的伤害并进行单体反击，但是被反射回来的攻击不会诱发此技能【伤害倍率：2.0】
2	刀の心得	刀武器的适应性变为 S
3	出る杭は打たれる	目标的 BP 减少 1，面对 BOSS 与部分敌人时此技能成功率为 30%
4	行きがけの驮赁	进行通常攻击的时候，33% 的概率出现追加攻击
5	反击	在受到单体物理攻击时有 60% 的概率进行单体反击，但是被反射回来的攻击不会诱发此技能【伤害倍率：1.0】
6	马の耳に念佛	在回合中第一个行动，容易被敌人瞄准，使用的回合里若是受到魔法攻击并造成伤害时，减少受到的伤害并进行单体反击，但是被反射回来的攻击不会诱发此技能【伤害倍率：3.0】
7	反击强化	反击系技能的伤害提升至 1.5 倍
8	窮鼠猫を啮む	在回合中第一个行动，容易被敌人瞄准，使用的回合里自身在 HP 低于 20% 的状态下受到伤害时，用强力的物理攻击进行单体反击，但是被反射回来的攻击不会诱发此技能【伤害倍率：7.5】
9	捲土重来	自身的 BP 数值越高，物理攻击的威力越高（BP0 以下：无加成；BP1：1.10 倍；BP2：1.21 倍；BP3：1.33 倍；BP4：1.46 倍）
10	薩摩守	自身的 MP 消耗变为 0，持续 2 回合
11	月に丛云花に风	在回合中第一个行动，使用的回合里自己以外的队友受到伤害时，用物理攻击进行单体反击，但是被反射回来的攻击不会诱发此技能【伤害倍率：4.0】

白魔道士

解锁条件：第二章支线任务二选一／第五章获得

职业特性“天使の加护”：受到任何攻击时，都有 50% 的概率让受到的伤害减半，但是“毒”、“冻结”状态所造成的伤害不会诱发此技能。

前作职业，正统奶妈。队伍里放一个白魔道士，基本上不会缺乏回复手段，“そのまま全体化”无论是在战斗里还是菜单里都能发挥效果，相当实用。“生命保存则”可以有效对抗拥有全体秒杀技的强敌，总的来说本职业十分值得使用。

Lv	技能名称	效果
1	白魔法 Lv1	能使用 Lv1 的白魔法
2	天使の加护	受到任何攻击时，都有 50% 的概率让受到的伤害减半，但是“毒”、“冻结”状态所造成的伤害不会诱发此技能
3	白魔法 Lv2	能使用 Lv2 的白魔法
4	白魔法 Lv3	能使用 Lv3 的白魔法
5	白魔法 Lv4	能使用 Lv4 的白魔法
6	沉默无效	战斗中不会陷入“沉默”状态
7	白魔法 Lv5	能使用 Lv5 的白魔法
8	そのまま全体化	发动全体化的攻击魔法和回复魔法时，伤害与回复量都不会减少（此效果在菜单画面亦可生效）
9	白魔法 Lv6	能使用 Lv6 的白魔法
10	生命保存则	自身陷入战斗不能的状态时，让战斗不能的所有同伴以 HP 全满的状态复活；即使我方全员同时陷入战斗不能的状态时也能发动此技能
11	白魔法 Lv7	能使用 Lv7 的白魔法

黑魔道士

解锁条件：第二章支线任务二选一／第五章获得

职业特性“魔力共鸣”：除了自身以外，装备此技能的同伴越多，黑魔法的伤害便会越高。（0 人：无加成；1 人：1.1 倍；2 人：1.15 倍；3 人：1.2 倍）

前作职业，正统的魔法输出职业，虽然消耗的 MP 较多，不过黑魔法单体伤害要比精灵魔法高。值得留意的技能是“何でも全体化”，可以让一些没有全体化效果的魔法变得能够全体化，配合占星术师使用也不错，但是此技能要 Lv.10 才能习得。此外，黑魔道士本身也是要偏向后期才能发挥威力的职业。

Lv	技能名称	效果
1	黑魔法 Lv1	能使用 Lv1 的黑魔法
2	ロッドの心得	ロッド系武器的适应性变为 S
3	黑魔法 Lv2	能使用 Lv2 的黑魔法
4	黑魔法 Lv3	能使用 Lv3 的黑魔法
5	魔力共鸣	除了自身以外，装备此技能的同伴越多，黑魔法的伤害便会越高。（0 人：无加成；1 人：1.1 倍；2 人：1.15 倍；3 人：1.2 倍）
6	黑魔法 Lv4	能使用 Lv4 的黑魔法
7	黑魔法 Lv5	能使用 Lv5 的黑魔法
8	魔法防御贯通	能无视目标的魔法防御力给予其魔法伤害
9	黑魔法 Lv6	能使用 Lv6 的黑魔法
10	何でも全体化	能让通常情况下无法全体化的魔法变得能够全体化，以自身作为目标的魔法不能全体化，部分修饰句效果优先于此技能
11	黑魔法 Lv7	能使用 Lv7 的黑魔法

骑士（ナイト）

解锁条件：第二章支线任务二选一 / 第五章获得

职业特性“かばう”：当同伴 HP 低于 20% 受到单体物理攻击时，代其承受伤害。

前作职业，强化了防御能力，是个能让纸防角色安心的职业。输出方面基本上是以装备盾牌发动技能或是利用“両手持ち”为主，单是此职业使用的话效果并不是很喜人，不过“両手持ち”技能和女武神等职业配合的话能有很好的效果，总的来说是个不过不失的职业。

Lv	技能名称	效果
1	踏み込む	对单体目标释放强力的物理攻击，使用后 2 回合里自身的物理防御力与魔法防御力下降 25%【伤害倍率：1.25】
2	両手持ち	剑、斧、枪、杖、刀、大剑系武器可以双手拿一把，武器攻击力变成原本的 2 倍
3	铁壁	在回合最初行动，让自身的物理防御力提升至 150%，持续 1 回合
4	かばう	当同伴 HP 低于 20% 受到单体物理攻击时，代其承受伤害
5	盾の心得	盾系防具的适应性变为 S
6	盾攻击	装备了盾的时候才能使用，对单体目标进行物理攻击，自身物理防御力提升 25%，持续 2 回合【伤害倍率：1.0】（物理防御力上限为 150%）
7	全力でかばう	在回合最初行动，选择的同伴受到单体物理攻击时代其承受伤害，伤害减半
8	両手盾	可以让双手都能装备盾
9	骑士道精神	发动“かばう”、“全力でかばう”、“ホワイト骑士”、“立ちはだかる”技能守护同伴时，物理防御力提升 25%，持续 5 回合（物理防御力上限为 150%）
10	超突进	将物理防御力 2 倍的数值转换为物理攻击力，发动不受物理防御力影响的特殊攻击【伤害倍率：1.0】
11	立ちはだかる	在回合最初行动，任意同伴受到单体物理攻击时代其承受伤害，伤害减半

女武神（ヴァルキリ-）

解锁条件：第三章支线任务二选一 / 第五章获得

职业特性“ソウルハント”：当同伴陷入战斗不能的状态时，物理攻击力与魔法攻击力各上升 25%，持续 5 回合（物理攻击力、魔法攻击力的上限为 150%）。

前作职业，以消耗 BP 进行攻击为主的职业。配合骑士的“両手持ち”可以发挥较高的威力，总体上来说没有特别亮眼的技能，表现上中规中矩。

Lv	技能名称	效果
1	クレセントムーン	对敌全体发动物理攻击【伤害倍率：1.0】
2	ジャンプ	在回合最后跳出画面，下一回合对单体目标进行物理攻击，装备枪系武器时伤害变为 1.5 倍【伤害倍率：2.0】
3	枪の心得	枪系武器的适应性变为 S
4	スピリットバリア	消耗所受伤害量 10% 的 MP，让自身所受伤害无效化，持续 10 回合
5	ソウルハント	当同伴陷入战斗不能的状态时，物理攻击力与魔法攻击力各上升 25%，持续 5 回合（物理攻击力、魔法攻击力的上限为 150%）

Lv	技能名称	效果
6	ソウルクラッシュ	削减敌单体的 MP 值【伤害倍率：0.1】
7	セレクション	攻击目标即便 Default，伤害也不会减少
8	ハイジャンプ	跳出画面，下一回合对单体目标进行物理攻击，装备枪系武器时伤害变为 1.5 倍【伤害倍率：3.0】
9	BP 消费技强化	消耗 BP 的技能增加 1 点消耗 BP，伤害全部变为 1.5 倍
10	ス－パ－ジャンプ	跳出画面，2 回合后对敌全体进行物理攻击，装备枪系武器时伤害变为 1.5 倍【伤害倍率：2.0】
11	アクセラレ－ト	“ジャンプ”系技能发动时，攻击时机缩短 1 回合

超级明星（ス - パ - スタ -）

解锁条件：第三章支线任务二选一 / 第五章获得

职业特性“ボルテ－ジ”：自身的物理、魔法攻击力与物理、魔法防御力在回合结束时各上升 5%（上限为 150%）

前作职业，以提升同伴们的能力值与 BP 值为主的辅助职业。在提升能力值的技能方面，拥有全体化效果的占星术师会更为优秀，因此这个职业还是用来提升同伴们的 BP 值为好。给我方输出要员提升 BP 值会起到不小的作用。

Lv	技能名称	效果
1	パワ－オブラブ	提升我方全体 20% 的物理攻击力，持续 4 回合（物理攻击力上限为 150%）
2	もう一度あなたと	提升自身以外的单体目标 1 点 BP 值
3	まもってあげるよ	提升我方全体 20% 的物理防御力，持续 4 回合（物理防御力上限为 150%）
4	アンコ－ル	使用歌唱技能时，25% 的概率追加发动已习得的任意一个歌唱技能（“もう一度あなたと”、“サレナホイリナ☆彡”不会发动）
5	ココロノカギ	提升我方全体 20% 的魔法防御力，持续 4 回合（魔法防御力上限为 150%）
6	小悪魔エンジェル	提升我方全体 20% 的魔法攻击力，持续 4 回合（魔法攻击力上限为 150%）
7	ボルテ－ジ	自身的物理、魔法攻击力与物理、魔法防御力在回合结束时各上升 5%（上限为 150%）
8	サレナホリナ☆彡	让 BP 值有 1 以上的全体目标变为 BP0
9	私の彼は勇者样	消耗 2 点 BP 值，让我方全体的 BP 值上升 1 点
10	纯爱 <3 十字炮火	提升我方全体 25% 的物理攻击力与魔法攻击力，持续 5 回合（上限为 150%）
11	巨大船	提升我方全体 25% 的物理防御力与魔法防御力，持续 5 回合（上限为 150%）

时魔道士

解锁条件：第三章支线任务二选一 / 第五章获得

职业特性“タイムリ－プ”：当队伍全灭的时候，让队伍除 SP 以外的状态回复到战斗开始时的状态。即使有复数角色装备此技能，1 场战斗里也只能发动 1 次。

前作职业，操控时间的辅助型职业。和黑魔道士的“何でも全体化”配合能发挥不错的效果，不过此职业的辅助效果和占星术师比起来还是略逊一筹。Lv6 的时空魔法“メテオ”威力很高，只可惜 MP 消耗太严重。

Lv	技能名称	效果
1	时空魔法 Lv1	能使用 Lv1 的时空魔法
2	ストップ无效	战斗中不会陷入ストップ状态
3	时空魔法 Lv2	能使用 Lv2 的时空魔法
4	スロウ反击	自身受到单体物理攻击时，有 60% 的概率让目标的行动速度下降 50%（行动速度的下限为 75%）
5	时空魔法 Lv3	能使用 Lv3 的时空魔法
6	タイムリ－プ	当队伍全灭的时候，让队伍除 SP 以外的状态回复到战斗开始时的状态。即使有复数角色装备此技能，1 场战斗里也只能发动 1 次
7	时空魔法 Lv4	能使用 Lv4 的时空魔法
8	时空魔法 Lv5	能使用 Lv5 的时空魔法
9	魔攻 20% アップ	魔法攻击力提升 20%
10	时空魔法 Lv6	能使用 Lv6 的时空魔法
11	时空魔法 Lv7	能使用 Lv7 的时空魔法

圣骑士

解锁条件：第六章支线任务获得

职业特性“BP 上限アップ”：BP 值的上限提升 1，BP 能蓄到 4。

前作职业，是以加强防守积蓄 BP，然后使出高伤害攻击为特色的职业。本身强度并不低，但是因为取得的时期实在太晚了，一般也不会当作主力来使用，其中辅助技能“リバ－サル”相当优秀，无论任何职业都适用。

Lv	技能名称	效果
1	ランパ－ト	给我方全体张开能防御一次物理攻击的屏障
2	ジャイアントキル	目标的 BP 越高，威力越大的单体物理攻击【伤害倍率：2.0 ~ 6.0】
3	魅了无效	战斗中不会陷入魅了状态
4	シャインブラスト	对目标释放无视其 Default 效果的特殊光属性物理攻击
5	BP 上限アップ	BP 值的上限提升 1，BP 能蓄到 4
6	デスパレ－ト	进行自身物理防御力的值与物理攻击力相加的单体攻击，无视目标的物理防御力，但是该回合里自身物理防御力降到下限【伤害倍率：1.0】（物理防御力的下限为 75%）
7	大剑の心得	大剑系武器适应性变为 S
8	リバ－サル	Default 中受到敌人攻击时 BP 值提升 1
9	ガ－ドデフォルト	Default 时减轻的伤害值变为 75%
10	ヘブンズゲ－ト	从全体中随机选择目标，释放光属性攻击，自身的 BP 越高伤害越大【伤害倍率：0.05】（伤害根据自身 BP 值在 1 ~ 99HIT 之间变动）
11	ウエポンガ－ド	在装备武器的状态进行物理攻击的回合里，受到的伤害变为 75%

赤魔道士

解锁条件：第一章支线任务二选一 / 第五章获得

职业特性“リベンジャ－”：25% 的概率在受到伤害时提升 1 点 BP，但是“毒”、“冻结”状态所造成的伤害不会诱发此技能。

前作职业，因为能同时使用白、黑魔法所以在早期是个很好用的职业，可是只能学习至 Lv4 的程度所以在后期的实用度大打折扣。不过本作里此职业作出的调整还是喜人的，像“リカバリ－”、“リベンジャ－”与“リバイバル”这类在各种条件下能增加 BP 的优秀辅助技能可以在较早时期学到，增加了实用性。虽然还是避免不了后期输出不足的短板，但是此职业的辅助技能还是值得拥有的。

Lv	技能名称	效果
1	白黑魔 Lv1	能使用 Lv1 的白魔法与黑魔法
2	白黑魔 Lv2	能使用 Lv2 的白魔法与黑魔法
3	タ－ンチエンジ	成功回避敌方的物理攻击时增加 1 点 BP
4	白黑魔 Lv3	能使用 Lv3 的白魔法与黑魔法
5	リカバリ－	陷入异常状态的时候增加 1 点 BP
6	白黑魔 Lv4	能使用 Lv4 的白魔法与黑魔法
7	リベンジャ－	25% 的概率在受到伤害时提升 1 点 BP，但是“毒”、“冻结”状态所造成的伤害不会诱发此技能
8	リバイバル	自身 HP 低于 20% 时有 75% 的概率让 BP 增加 2 点，但是在使用会消耗自身 HP 的能力时不会诱发此技能
9	ピンチに消费 0	自身 HP 低于 20% 时消耗的 MP 会变成 0
10	オ－バ－リミット	行动时的 BP 数值越低，魔法伤害会越高（BP0 以上：无加成；BP–1：1.2 倍；BP–2：1.3 倍；BP–3：1.4 倍；BP–4：1.5 倍）
11	连续魔	在使用魔法的时候，1 次行动可以发动 2 次魔法（“ウォ－ル”与“ミスト”不会诱发此技能）

召唤士

解锁条件：第一章支线任务二选一 / 第五章获得

职业特性“MP 转化”：受到攻击时回复 MP，回复量是受到伤害量的 5%。“毒”、“冻结”状态所造成的伤害不会诱发此技能。

前作职业，以华丽、高威力的召唤兽攻击为特点，消耗高的同时能对敌方全体造成高威力的伤害。然而并不是好用的职业，再加上召唤魔法需要跑到各地学习（后文会列出地点），挺麻烦的，推荐追求视觉效果的玩家使用。不过能习得的回复 MP 的支援类技能还是挺实用的。

Lv	技能名称	效果
1	召唤魔法 Lv1	能使用 Lv1 的召唤魔法“フレ－スヴエルグ”与“デウスエクス”
2	召唤魔法 Lv2	能使用 Lv2 的召唤魔法“ジウスドラの罪”与“プロメテウスの火”
3	身代わり召唤	陷入战斗不能的状态时，会不消耗 MP 发动所习得的召唤魔法里随机一种，但是“毒”、“冻结”状态所造成的伤害致死时不会诱发此技能
4	MP20% アップ	最大 MP 值提升 20%
5	召唤魔法 Lv3	能使用 Lv3 的召唤魔法“ギルタブリル”与“カリブディス”
6	MP 转化	受到攻击时回复 MP，回复量是受到伤害量的 5%。“毒”、“冻结”状态所造成的伤害不会诱发此技能
7	ピンチに召唤	受到伤害陷入濒死状态时，会不消耗 MP 发动所习得的召唤魔法里随机一种，但是“毒”、“冻结”状态所造成的伤害不会诱发此技能
8	召唤魔法强化	召唤魔法的 MP 消耗变成 1.25 倍，伤害也变为 1.25 倍
9	召唤魔法 Lv4	能使用 Lv4 的召唤魔法“アマテラス”与“スサノオ”
10	召唤ラッシュ	战斗中使用召唤魔法时，每使用一次召唤魔法，伤害便会从 1.1 倍开始往上增加，即使不是同一种召唤魔法也能发挥此效果
11	召唤魔法 Lv5	让持有的召唤兽寄宿在自己身上，强化自身能力值

召唤兽・名刀取得地点

取得时间	地点	召唤兽	名刀
一章	魔王封印地下层的右端	デウスエクス（雷属性召唤兽）	野太刀
一章	ナダラケス海蚀洞窟西部的右上	ジウスドラの罪（水属性召唤兽）	备前长船
二章	配水管东部的左下	プロメテウスの火（火属性召唤兽）	虎彻
三章	不死の塔 4F 的右上	エタルニア东北的塔，从塔右侧的洞窟进去	ギルタブリル（土属性召唤兽）
三章	グランシップ动力机关室 B29 的右下	カリブディス（与咒の隐者对战）	雷切
三章	乘坐飞空艇前往墓标の村右上，有一个被山包围的湖，在湖内下降，然后往下走到大船被卡住的路后放出小船继续前进，沙滩上岸后来到上面尽头会触发事件	アマテラス（与光の隐者对战）	无
五章	ゼネオルシア灵廟北部的左上	スサノオ（暗属性召唤兽）	无

商人

解锁条件：第二章支线任务二选一 / 第五章获得

职业特性“入手金额アップ”：战斗后获得的金额变为 1.5 倍。此效果可以和装备品的效果叠加，但是复数角色装备此技能时效果并不会叠加。

前作职业，因为是商人，所以技能方面几乎都牵扯到金钱。“入手金额アップ”是相当不错的技能，能很大程度上缓解队伍里经济拮据的状况，除此之外 Lv.8 能习得的“BP ドリンク”也非常实用。花钱买行动回合，还能花钱买胜利，完美诠释什么叫有钱，任性。

Lv	技能名称	效果
1	エンジェルマネ－	消耗目标等级 ×50 的金钱，提升目标的暴击率 300%，持续 4 回合（暴击率的上限为 500%）
2	ホワイト骑士	在自身 HP 低于 20% 时，受到单体物理攻击的情况下让 HP 更多的同伴保护自己
3	ドラッグデリバリ	购买回复药给单体目标使用，回复药的种类可在选择此技能后挑选（购买道具需要金钱）
4	リップオフ	把身上可消耗的道具卖给敌人，成功的话可取得该道具贩卖值的 2.4 倍金额（贩卖成功率根据道具不同而改变）
5	入手金额アップ	战斗后获得的金额变为 1.5 倍。此效果可以和装备品的效果叠加，但是复数角色装备此技能时效果并不会叠加
6	リスクヘッジ	消耗自身受到的伤害值一半的金钱，让伤害减半，持续 5 回合
7	テイクオ－バ－	消耗自身等级 ×50 的金钱，给予目标等同金额数量的伤害
8	BP ドリンク	购买 BP 回复药给单体目标使用，BP 回复药的种类可在选择此技能后挑选（BP 回复药根据种类不同，购买金额也不同）
9	ダ－クカルテル	回复敌单体 HP，获得等同回复量的金钱（因此技能的效果而获得的金钱，一场战斗最大上限为 99999）
10	アクイジション	消耗金钱贿赂全体敌人，让战斗结束（战斗胜利时奖励的金钱、经验值、JP、道具都能正常获得）
11	インシュアランス	因敌人攻击而受到伤害时，获得伤害量一半的金钱（因此技能的效果而获得的金钱，一场战斗最大上限为 99999）

猎人（狩人）

解锁条件：第二章支线任务二选一 / 第五章获得

职业特性“プリシジョン”：

通常攻击全部命中时，攻击次数越多，伤害也越会随之提升。

前作职业，强大的物理输出职业。以对各种族的特效攻击为主，能制定不错的针对战术。和战斧的技能配合可以发挥出更强的实力，同时因经常以普通攻击为主，所以与剑圣的“行きがけの駄賃”技能相性也不错。

Lv	技能名称	效果
1	バ－サク	让自身陷入狂战士状态，物理攻击力强化 50%，持续 6 回合，在效果回合里会一直使用通常攻击
2	エイミング	对单体目标释放必定暴击的物理攻击【伤害倍率：1.0】
3	ムシキラ－	释放对“虫”种族的单体目标有特效的物理攻击【伤害倍率：1.5（仅限特效对象）】（不会与武器的种族特效效果重复）
4	プラントキラ－	释放对“植物”种族的单体目标有特效的物理攻击【伤害倍率：1.5（仅限特效对象）】（不会与武器的种族特效效果重复）
5	ビ－ストキラ－	释放对“兽”种族的单体目标有特效的物理攻击【伤害倍率：1.5（仅限特效对象）】（不会与武器的种族特效效果重复）
6	アクアキラ－	释放对“水栖”种族的单体目标有特效的物理攻击【伤害倍率：1.5（仅限特效对象）】（不会与武器的种族特效效果重复）
7	プリシジョン	通常攻击全部命中时，攻击次数越多，伤害也越会随之提升
8	ドラゴンキラ－	释放对“龙”种族的单体目标有特效的物理攻击【伤害倍率：1.5（仅限特效对象）】（不会与武器的种族特效效果重复）
9	弓の心得	弓系武器的适应性变为 S
10	マルチバ－スト	进行 4 次物理攻击，每一次攻击都是从敌全体中随机选择一个目标进行【伤害倍率：0.6】
11	野兽化	在狂战士状态时，自身有 80% 的概率使用此技能；特定的物理攻击技能可以无消耗发动（发动的物理攻击技能随机、行动时消耗 1BP）

忍者

解锁条件：第二章支线任务二选一 / 第五章获得

职业特性“二刀の心得”：

装备上此技能后，即使装备复数武器也可以发挥武器 100% 的性能。

前作职业，以各种忍术为特色，攻击次数和回避率的增加都很有忍者的特点。不过此职业最核心的技能还是“二刀の心得”，当配合上战斧的“ホ－クアイ”、战车的“三刀流”还有剑圣的“行きがけの駄賃”等辅助技能时，普通攻击就能造成相当可怕的输出，再装上战斧的职业技能“精灵技”就能对应各种敌人的防御手段，可以说是本作最强的物理输出职业之一了。

Lv	技能名称	效果
1	疾风迅雷	能在回合最初进行单体攻击【伤害倍率：1.0】
2	混乱无效	战斗中不会陷入混乱状态
3	瞬身之术	让自身的回避率提升至 150%，持续 6 回合
4	光阴流水	在回避物理攻击时采取单体的反击行动【伤害倍率：1.0】
5	二刀の心得	装备上此技能后，即使装备复数武器也可以发挥武器 100% 的性能
6	空蝉之术	让自身能回避一次物理攻击
7	起死回生	在回避了物理攻击的 3 回合中，物理攻击力与魔法攻击力各自提升 25%（物理攻击力与魔法攻击力的上限为 150%）
8	一气呵成	自身的攻击次数增加 100%，持续 1 回合（攻击次数的上限为 200%）
9	傀儡之术	在回合最初发动，在使用此技能的回合里，变成被敌方单体攻击选为目标的我方角色
10	万手沙华	攻击次数的上限从 16 次增加至 32 次
11	诸行无常	让目标的能力值提升 / 下降效果逆转，持续 4 回合。在起效期间再次使用的话持续回合增加 4 回合（必杀技 BGM、狂战士、架势的加成效果不受影响；效果的上限为 150%，下限为 75%）

武僧（モンク）



解锁条件：第三章支线任务二选一 / 第五章获得

职业特性“格斗の心得”：拳套系武器的适应性变为 S。两手都是空手状态时，物理攻击力加上等级 ×2 的数值

前作职业，在前作里已是挺强的物理输出系职业，本作威力并没有下降，但是地位有被战斧等职业取代的倾向。

Lv	技能名称	效果
1	刚击	对单体目标释放强力的物理攻击，命中率 50%【伤害倍率：2.0】
2	麻痹无效	战斗中不会陷入麻痹状态
3	内丹	回复自身的毒、暗暗、沉默、恐怖、混乱状态
4	练气	提升自身 25% 的物理攻击力，持续 2 回合；但是有 25% 的概率失败，失败时自身受到最大 HP 值 20% 的伤害（物理攻击力的上限为 150%）
5	格斗の心得	拳套系武器的适应性变为 S。两手都是空手状态时，物理攻击力加上等级 ×2 的数值
6	臥龙	在回合最后行动，对单体目标释放强力的物理攻击【伤害倍率：1.25】
7	气功波	对单体目标释放无视其 Default 效果的特殊物理攻击【伤害倍率：1.25】
8	点穴	对单体目标释放无视其物理防御力的特殊物理攻击【伤害倍率：2.0】
9	凤凰翔	让自身的 HP 减到 1，给予单体目标与减少的 HP 量相等的伤害
10	天衣无缝	全身什么都没有装备的时候，物理攻击力提升 100%
11	勇气玉	消耗自己以外的同伴们 1 点 BP 值，对敌全体释放强力的物理攻击【伤害倍率：4.0】

海贼

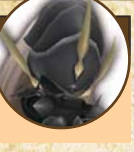
解锁条件：第三章支线任务二选一 / 第五章获得

职业特性“火事场力”：当受到伤害使自身 HP 低于 20% 时，物理攻击力与物理防御力各提升 50%，持续 5 回合（上限为 150%）。

前作职业，简单粗暴的物理输出系职业，以下降敌人的能力值与各种攻击技能作为特色。斧系武器本身的命中率比较低，所以攻击偏向使用技能来战斗，当然配合上战斧的“ホークアイ”便可以适当弥补此缺点。前作颇强的技能“一齐攻击”在本作变成了ねこ技，也在一定程度上降低了此职业的实用性。

Lv	技能名称	效果
1	倍击	对单体目标进行物理攻击【伤害倍率：2.0】
2	挑发	让敌人对自己的仇恨值提升至最大，容易被敌人瞄准
3	甲罗割り	对单体目标进行物理攻击，命中时目标的物理防御力下降 25%，持续 4 回合【伤害倍率：1.0】（物理防御力的下限为 75%）
4	鳞剥ぎ	对单体目标进行物理攻击，命中时目标的魔法防御力下降 25%，持续 4 回合【伤害倍率：1.0】（魔法防御力的下限为 75%）
5	すね砕き	对单体目标进行物理攻击，命中时目标的行动速度下降 25%，持续 4 回合【伤害倍率：1.0】（行动速度的下限为 75%）
6	火事场力	当受到伤害使自身 HP 低于 20% 时，物理攻击力与物理防御力各提升 50%，持续 5 回合（上限为 150%）
7	牙折り	对单体目标进行物理攻击，命中时目标的物理攻击力下降 25%，持续 4 回合【伤害倍率：1.0】（物理攻击力的下限为 75%）
8	脑天落とし	对单体目标进行物理攻击，命中时目标的魔法攻击力下降 25%，持续 4 回合【伤害倍率：1.0】（魔法攻击力的下限为 75%）
9	斧の心得	斧系武器的适应性变为 S
10	倍々击	对单体目标进行物理攻击【伤害倍率：4.0】
11	荒くれ者	敌人每有一种能力值下降的效果，给予的伤害提升 10%

暗黑骑士



解锁条件：第三章支线任务二选一 / 第五章获得

职业特性“逆境”：当自身累积了超过最大 HP 值 25% 的伤害时，自身的物理、魔法攻击力，物理、魔法防御力各上升 10%，持续 3 回合（上限为 150%）。

前作职业，是以消耗自己的HP来换取高伤害作为特色的职业。当自己HP越低的时候，技能“サガク剑”的伤害就会越高，是种能在战斗时享受命悬一线感觉的职业。

Lv	技能名称	效果
1	暗黑	消耗最大 HP 值的 20%，向单体目标释放暗属性的物理攻击【伤害倍率：1.25】
2	暗暗无效	战斗中不会陷入黑暗状态
3	逆境	当自身累积了超过最大 HP 值 25% 的伤害时，自身的物理、魔法攻击力，物理、魔法防御力各上升 10%，持续 3 回合（上限为 150%）
4	道连れ	自身陷入战斗不能的状态时，给予敌全体 4 倍普通攻击的伤害，“毒”、“冻结”状态所造成的伤害致死时不会诱发此技能
5	サガク剑	给予单体目标与自身的 HP 减少量相等的伤害
6	漆黑	消耗最大 HP 值的 30%，向敌全体释放暗属性的物理攻击【伤害倍率：1.5】
7	魔力吸收	在回合最初行动，无效化自身受到的魔法攻击伤害，自身 MP 回复所受魔法攻击的消耗 MP 量（部分魔法不能吸收）
8	暗黑星云	消耗最大 HP 值的 20% 的，向敌我方全体释放暗属性的物理攻击【伤害倍率：4.0】
9	死中活	让自身的物理、魔法攻击力，物理、魔法防御力各上升 50%，成为死亡宣告状态，5 回合后战斗不能（上限为 150%）
10	暴走	在自身 HP 降到 1 之前都会持续使用“暗黑”，每一次攻击都是从敌全体中随机选择一个目标进行
11	暗黑・灾	消耗最大 HP 值的 30%，向单体目标释放暗属性的物理攻击，目标的 BP 越少伤害越高【伤害倍率：1.25 ~ 6.25】






流程攻略

注：①以下流程攻略以普通（ノ－マル）难度为标准。②流程攻略里插入的地图表格是指该地图内能获得的物品。



序章 我ら三铳士！その名にかけて、お前を讨つ！

游戏一开始就是进入战斗，是必输的不用在意，待主人公ユウ醒来后正式开始流程。前往大圣堂里面发生剧情，ジャン和ニコライ加入队伍，然后返回ゼネオルシア邸与管家对话，取得Uの手帐，剧情后从ガテラティオの街出去世界地图，前往巡教の森，在下屏幕左方的触摸菜单里可以查看新手教学任务（チュ－トリアルクエスト）。

注：在习得素颜（すっぴん）的“だうじんぐ”技能后就能在下屏幕右下方查看到该区域未取得的宝箱数量。

ガテラティオの街

可获得道具	地图	备注
目覚まし	ゼネオルシア邸	2F 书桌处
100 ピ－ク	ゼネオルシア邸	1F 楼梯左边
どくけし	城镇地图	停船处
バッカスの酒	城镇地图	城镇中间左边路的尽头（存档点那条路）
ポ－ション	城镇地图	道具屋前站着的黑衣男附近
フェニックスの尾	大圣堂	碎裂的大玻璃处左边
杖	大圣堂	左边的椅子上

进入森林会发生剧情，然后一边收集地图的物品一边前往最深处吧，来到森林南西部后触发BOSS战，基本上等于教学关让玩家熟悉Brave与Default的战斗系统，在触发BOSS战前别忘了跟冒险者对话选择“セ－ブ”进行存档喔。

BOSS トロル

名称	HP	弱点	种族
トロル	200	光	人型

战斗开始时按照教学，全员选择Default（デフォルト）指令来防御BOSS的连续攻击。此时BOSS的BP就会变成负数陷入不能行动的状态，玩家就可以趁这个机会对BOSS尽情发动攻击了，当BOSS的BP恢复到0的时候我方便再度进行Default，然后重复上述过程即可轻松结束战斗。通过此战玩家也可以明白这样的行动方式便是Brave与Default系统的基本。

战胜 BOSS 后发生剧情，然后前往南东部和骑士团的人对话便会触发事件。ジャン与ニコライ离队，然后前往南西部与ジャン对话，跳河剧情过后由西侧出口离开森林。返回ガテラティオの街后发现被帝国军袭击，前往大圣堂，ニコライ光荣退役，剧情过后再次前往巡教の森，下屏幕右方触摸菜单开启，可以使用自动战斗。由于此时我方队伍只有一个人，因此需要充分准备好补给品，所幸这里的敌人也会掉落补血药，因此也不是那么虚，记得装备上之前两名队友的遗留装备。路上的小怪如果只有单只的话大可透支 BP 来攻击，来到南东部的野营地休息，记得存档，然后出现喜闻乐见的鬼怪剧情，因为很多路都被鬼火给挡住了，所以老老实实前往南西部调查掉在地上的娃娃便会触发剧情战。这次战斗因为ユウ已经吓得直不起腰所以是无法行动的，大约 2 回合后发生剧情，前作角色イデア前来助阵，这时候真正的BOSS战才开始，战胜后取得魔女（ウィザ－ド）职业。

BOSS アヤメ

名称	HP	弱点	种族
アヤメ	700	无	人型

アヤメ会使用“ウォ－ル”来用魔法攻击反弹我方的物理攻击，在此技能起效 3 回合时间里我方选择 Default 为好，等效果时间结束后马上释放 BP 来攻击，重复以上步骤并注意回复便能轻松解决 BOSS。

巡教の森

可获得道具	地图	备注
ポ－ション	西侧出口	掉落物
どくけし	西侧出口	掉落物
エ－テル	西侧出口	从南西部过来的宝箱
目药	南西部	宝箱
100 ピ－ク	南西部	掉落物
やまびこ草	南西部	掉落物
目覚まし	南东部	宝箱
フェニックスの尾	南东部	宝箱
150 ピ－ク	南东部	宝箱
ラウンドシ－ルド	南东部	宝箱
目覚まし	北西部	宝箱
200 ピ－ク	北西部	宝箱
どくけし	北西部	掉落物
樫の棒	北西部	从北东部过来的宝箱
180 ピ－ク	北东部	宝箱
テレポスト－ン	北东部	掉落物
フェニックスの尾	北东部	宝箱
どくけし	东侧出口	掉落物
ポ－ション	东侧出口	掉落物
120 ピ－ク	东侧出口	宝箱
バレルヘルム	东侧出口	宝箱

打完 BOSS 后发生剧情，然后返回南东部往右侧走来到东侧出口，队伍可挑一人转职成魔女职业，那么路上的小兵完全就是小菜一碟了，收集完物品后走出森林发生剧情。来到世界地图后菜单下屏幕就会开启アニエス指路功能，迷路的话可以询问她，有时候还会出现有趣的小对话。然后前往东北方的エタルニアの街，记得在城镇里面补给一下，去魔法店买些书籍供魔女使用。接着前往中央医疗塔和里面身材高大的大叔搭话，得知可以让前作主角ティズ苏醒，剧情后从城镇左侧的出口出去，谈话后前往墓标の村。休息时在村里发生飞船坠落的剧情，前去察看后发现里面居然有个女孩子，出船去黄色感叹号处采花，然后再返回船内交给不明女子，女子醒来后居然是说英文的（发音好标准啊），自称マグノリア，剧情过后マグノリア加入队伍，月面基地复兴系统开启。

エタルニアの街

可获得道具	地图	备注
バッカスの酒	城镇地图	武器店后方
手袋	城镇地图	最右侧的民家里
バッカスの酒	中央医疗塔	右侧通路深处
安息香	中央医疗塔	病室的床头处

墓标の村

可获得道具	地图	备注
フェニックスの尾	村地图	中央偏左的墓标前
やまびこ草	村地图	右边深处的墓标
ハイポ－ション	飞空艇内部	左侧的墙
エ－テル	飞空艇内部	右侧的墙

出村后前往西北部的冰结洞，Bravely Second 系统开启，路上要注意有会反射魔法攻击的小怪，往深处前进到达西部会触发 BOSS 战，战胜后取得战车（チャリオット）职业。

BOSS ク－・フ－リン、アヤメ

名称	HP	弱点	种族
ク－・フ－リン	1500	雷	人型
アヤメ	800	无	人型

对付アヤメ的打法和上一场相同，在她的反弹魔法起效时间里可用物理攻击对付另外一个不会反弹的目标，在エタルニアの街购买了雷属性精灵魔法的话便能更快速地收拾ク－・フ－リン。ク－・フ－リン倒下后アヤメ的状态有所提升，但并不会构成太大威胁。

冰结洞

可获得道具	地图	备注
目药	东部	宝箱
ポ－ション	东部	掉落物
ラウンドシ－ルド	东部	宝箱
どくけし	东部	掉落物
300 ピ－ク	西部	掉落物
万能药	西部	宝箱
エ－テル	西部	宝箱

胜利后离开冰结洞，必杀技系统开启，前往公国军总司令部。进入 1F 后去右侧的白魔道循环**プラント**调查装置触发剧情，然后出房间前往右下角调查通风口来到**イデア**的房间，剧情后出现特殊的故事演出，在**マグノリア**呼唤你的时候抬起机子往右上方向看着她即可，剧情结束后**ティズ**加入队伍，记得给**ティズ**戴上装备。再度返回**イデア**的房间出房时会触发**ティズ**的特殊能力，自由调整遇敌率，在下屏幕右方的触摸菜单可以选择，也可以按 R 键开启，同时开启连续机会系统。前往总司令部最上层会触发 BOSS 战，途中的小兵大多弱雷，可以趁此机会练练新取得的战车职业。





BOSS ジャン、ニコライ

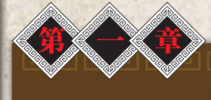
名称	HP	弱点	种族
ジャン	2000	无	人型
ニコライ	1500	无	人型

当ジャン的 HP 被打成 0 时ニコライ会作为增援出现，而且会给ジャン回满 HP。当ジャン使用"烈火のウルフ"时攻击力会增强，我方的血量要保持好，防止他一击秒杀。ジャン会使用攻击后转变架势的技能，当他转换为防御架势的时候我方物理攻击的效果就会变得很差，这时候就选择 Default 为好。ジャン血量降到一定程度时，便会在使用攻击架势后 Default，然后下一回合他便会释放 BP 使用连续攻击，需要注意。第一次打倒ジャン后ニコライ便会出场，此时就是对付 2 个 BOSS，ニコライ的魔防较高，用物理攻击对付为好，他在血量较低时便会使用回复魔法，所以等他血量掉得差不多后释放 BP 一口气打倒是最效率的。抢先收拾掉ニコライ后，ジャン用第一战时同样方式料理即可。

战胜 BOSS 后获得击剑手（**フェンサ－**）与主教（**ビショップ**）职业，出现浮游城飞走的剧情后本章结束。

公国军总司令部

可获得道具	地图	备注
（现在还不能取得）	48F	上锁宝箱
ラウンドシ－ルド	48F	宝箱
やまびこ草	48F	掉落物
ラメラ－ア－マ－	48F	从 49F 下来的宝箱
テレポスト－ン	47F	掉落物
ミトン	47F	宝箱
500 ピ－ク	47F	掉落物
バレルヘルム	47F	掉落物
メイジマッシャ－	47F	隐藏宝箱，从地图中央直往下走有隐藏通路，尽头就能取得
エ－テル	49F	宝箱
300 ピ－ク	49F	掉落物



つまり、オレ达の使命とは－

开场剧情过后前往**ガテラティオ**の街的停船处，与船头那边的人说话就会发生剧情。在大圣堂和中间的骑士搭话后发生剧情，然后返回**ゼネオルシア**邸。经过一晚后前往停船处与**カミイズミ**对话，然后入手橹船，不过只能在浅海处移动，上下船需要在沙滩进行，或者直接进城镇。往**エタルニア**大陆的南西方向前进，发生剧情后在**ナダラケス**大陆登陆，前往学园都市**イスタンタ－ル**，进入**イスタンタ－ル**后发生剧情，然后前往左上的学生宿舍。出宿舍后在城镇的桥那里发生剧情，然后前往右边的学塔，剧情后回到城镇中央会解禁**カプカプメ－カ－**系统。



注：**カプカプメ－カ－**在下屏左菜单可以打开，基本



上来说是个放置 Play 然后额外赚取“カプ”货币的系统，闲来无事的时候可以打开该菜单让四人制作布偶赚外快。不过初期カプ能转换成金钱的倍率十分低，比如换钱等级只有1时，一万カプ只能换1元现金。

イスタンタ－ル		
可获得道具	地图	备注
エ－テル	城镇地图	南侧入口附近的长椅上
フェニックスの尾	城镇地图	学生宿舍的门左边
200 ピ－ク	城镇地图	武器店右边的指路牌上
目覚まし	学生宿舍	左下角左边的床上
やまびこ草	学生宿舍	暖炉左侧的书架上
ハイポ－ション	学塔	植物附近的右下方突出处
バッカスの酒	学塔	在大门里面的讲桌上，触发会见ノルゼン教授的剧情后才可以取得，

此时城镇地图会出现一只粉色的小猪，和它对话可以随意传送到之前去过的城镇。从イスタンタ－ル南侧的出口出城，然后去沙滩坐船往大地图西北处的三日月型岛进发。注意在前往三日月型岛前的时间点可以触发支线任务，攻略会在后文解释。进入魔王封印地后前往最下层就会发生 BOSS 战，注意路上的小兵会使用让队伍陷入“沉默”与“恐怖”异常状态的招式。

BOSS 第五天魔王・云丹

名称	HP	弱点	种族
第五天魔王・云丹	5000	光	虫

它最麻烦的地方在于会释放附加“暗黑”状态的全体攻击魔法，因此为了对策这招，需要让物理攻击要员佩戴上银缘メガネ。BOSS 还会使用能复制出一个我方队员影子的招式，影子会在被复制的队员行动的时候进行攻击，觉得撑不住的话可以让被复制的队员进行 Default 抑制影子的行动。若是练过“战车”这个职业的话可以装备上先前在迷宫捡到的ミスリルの弓，能给 BOSS 造成不错的伤害。

魔王封印地		
可获得道具	地图	备注
安息香	上层	宝箱
400 ピ－ク	上层	宝箱
フェニックスの尾	上层	掉落物
ミスリルの弓	上层	从中层上来的宝箱
安らぎの指轮	上层	从下层上来的宝箱
エ－テル	中层	宝箱
天狗の欠伸	中层	宝箱
ハイポ－ション	中层	掉落物
（现在还不能取得）	中层	上锁宝箱
500 ピ－ク	下层	宝箱
目覚まし	下层	宝箱
350 ピ－ク	下层	宝箱
やまびこ草	下层	掉落物
テレポスト－ン	下层	掉落物

BOSS 战完后返回イスタンタ－ル，确认到浮游城的位置后从北侧出口出城前往ラクリ－カ，但是被沙暴阻挡，无奈之下众人决定返回イスタンタ－ル寻找停止沙暴的方法。回城后与武器店旁边的胖子对话发生剧情，然后前往学塔触发剧情，得知无法进去会见教授的众人决定等到夜晚再偷偷潜入研究室，要让时间转到夜晚只需要走出去大地图稍微放置一下即可。等到夜晚再次进城前往学塔后会发现守门的已经不在了，进去后可以见到ノルゼン教授，因为搭话后会发生 BOSS 战所以记得先出去存档。

BOSS ノルゼン

名称	HP	弱点	种族
ノルゼン	5000	无	人型

教授作为占星术师，除了能用反射各种属性攻击的招式外还会使用强化自身各项力量的辅助法术使得普通攻击和全体攻击魔法的伤害都比较高，防御力较低的同伴可能会被一招秒杀。打他并没有特别取巧的方法，留意他有没有处于反射属性的状态，老老实实积蓄 BP 点然后攻击即可。

打完 BOSS 后可以触发支线任务，同样在后文讲解。可以先去ラクリ－カ一趟更新下装备与魔法书，然后出ラクリ－カ往南走，途中经过风之神殿，不过现在进不去里面，继续往南来到ナダラケス海蚀洞。此迷宫里有解谜性质的机关，当然难度不高，只要调查有颜色的水晶就可以让相应颜色的大石头上下移动做出通路。西部地图上方那个宝箱需要先去地图左上角的红色水晶那里降下红色大石头后才能取得。中央部的地图要先打开中间的红色水晶机关，让红色大石头下降

后再进入里面的通道，打开绿色水晶机关让绿色大石头升上去，然后原路返回触动红色水晶机关重新让红色大石头升上去，这样通往东部的石桥就架好了，前往东部。先打开绿色水晶机关去开宝箱，拿完后别忘了去右下那里也把宝箱开掉，然后再让绿色大石头下降，去左上角打开红色水晶机关让红色大石头下降把左下的宝箱也开掉。这个宝箱那条路的上方有蓝色水晶机关，调查后通往 BOSS 的路便会打开，在存档点存好档后准备战 BOSS 吧！



BOSS ミネット、ビスマルク

名称	HP	弱点	种族
ミネット	7000	水	人型
ビスマルク	5000	火	兽

ビスマルク的攻击力较高，而且会使用“丸かじり”技能，虽然此技能命中率较低但是一旦命中的话会直接使命中的我方对象 HP 变为 1，是个挺有威胁力的技能，因此率先瞄准ビスマルク进行集火为妙。ミネット本身伤害不高，但是会使用全体催眠技能，可以装备上饰品“洗濯ばさみ”进行对策，其余便没什么难点了，瞄准 BOSS 们的弱点属性进攻即可。

ナダラケス海蚀洞

可获得道具	地图	备注
ホワイトケ－プ	西部	宝箱
南极の风	西部	宝箱
ハイポ－ション	西部	掉落物
（现在还不可取得）	中央部	上锁宝箱
エ－テル	中央部	宝箱
500 ピ－ク	中央部	宝箱
大地のドラム	中央部	宝箱
フェニックスの尾	中央部	掉落物
テレポスト－ン	东部	掉落物
ツヴァイハンダ－	东部	宝箱
800 ピ－ク	东部	宝箱
盗贼の小手	东部	宝箱
万能药	东部	宝箱

打完 BOSS 后获得猫使（ねこ使い）的职业，此时可以听懂猫的语言了。然后关键道具罗盘针被抢走，为了追上敌人而重新返回ラクリ－カ，进入大风车工区。要在 3F 打开电梯两边的开关才能让中间的电梯运作，需要 2F 和 3F 之间不断上下楼梯才能走到目的地，不过每个楼梯都尝试上去总能找到路的，顺便还能回收宝箱。两个开关都开启后来到存档点前触发剧情，此时走到电梯门口就会发生 BOSS 战。

BOSS アンフィスバエナ ×2

名称	HP	弱点	种族
アンフィスバエナ ×2	5000	水	龙

麻烦点较多的 BOSS。其中开场面向玩家右边的那个头弱物理攻击，左边那个头弱魔法攻击，如果用错属性，那么 BOSS 就会吸收掉攻击伤害回复 HP。BOSS 会使用全体吐毒的技能，最好装备上让毒无效化的饰品。当打到一定程度时 BOSS 可能会转圈圈，这样两个头的位置就会调转，此时千万注意不要打错对应的攻击，如果不放心的话玩家可以使用素颜的“しらべる”技能确认哪个头弱哪种攻击。打倒其中一个头时，如果 2 回合内没有消灭掉另外一个头，那么原本死掉的头就会以 25%HP 的状态再生，所以把两边的头都打到差不多血量后再一起消灭方为良策。

BOSS 战结束后坐电梯上去，往左边走发生剧情后第一章结束。

ラクリ－カ

可获得道具	地图	备注
天狗の欠伸	城镇地图	王宫入口右下楼梯处
ハイポ－ション	城镇地图	通过大风车工区，通路的最左侧，要进入第 2 章后才能取得
金の砂时计	动力推进本部	右边的书架
射时计	ラクリ－カ王宫	王座处
蜘蛛の糸	ラクリ－カ王宫	2F 最深处，从大风车工区那边过来可以入手

大风车工区

可获得道具	地图	备注
ゼウスの怒り	2F	宝箱
テレポスト－ン	2F	掉落物
カレッジリング	2F	地图下方隐藏通路处的宝箱
（现在还不能取得）	2F	地图下方隐藏通路处的上锁宝箱
万能药	2F	宝箱
怪鸟のささみ	3F	掉落物
800 ピ－ク	3F	掉落物

支线任务（第一章）

赤魔道士 / 盗贼

本章开始可以完成能获得前作旧职业的支线任务。第一个支线任务在主线发展到イスタンタ－ル前往三日月型岛时可以完成，从イスタンタ－ル北侧的出口出去前往蓝色感叹号处触发支线任务。剧情后返回イスタンタ－ル，右侧学塔前发生剧情，然后前往学塔处，剧情后再次前往沙漠，事件后前往北方的洞窟，ナダラケス遗迹。遗迹里头的墙壁存在机关，要是有素颜的“けんけんぱ”技能便可以无效化这里的机关陷阱。到达遗迹 B2 层最右边的房间里调查椅子就可以去到遗迹最深部。在最深部发生剧情，此时可以选择与ジャッカル或ディロ－ザ任何一方发生战斗，选择与ジャッカル战斗的话胜利后可以获得盗贼（シ－フ）职业，选择与ディロ－ザ战斗胜利后可获得赤魔道士的职业。在这里没有获得的职业只能在第五章后获得了，所以需要慎重选择，笔者在这里推荐取得兼备攻击与辅助能力的赤魔道士，因



BOSS ディロ - ザ、魔法学园女学生

名称	HP	弱点	种族
ディロ－ザ	3000	无	人型
魔法学园女学生	950	无	人型

ディロ－ザ在受到攻击的时候有一定概率回复 BP，而他身边的杂兵女学生也会攻击他帮助他回复 BP。当ディロ－ザ的 BP 在 +1 以上的情况下便会使用 Brave 进行连续 3 回的行动，此时记得使用 Default 进行防御积蓄自身 BP。因为 BOSS 的魔法攻击伤害较高，所以记得在战前换上魔防较高的装备。

为这个职业越到后期用处就越小，不如早点取得好好利用。至于盗贼的话如果早期不愁钱财其实没必要使用，毕竟偷盗系技能对于通关来说并非很有价值，虽然能从配信的魔王身上偷到很多好东西，但那已经是后期的事了，大家也可以参考前文的职业技能列表来进行取舍。

BOSS ジャッカル、ジャッカル自警团 X2

名称	HP	弱点	种族
ジャッカル	3000	无	人型
ジャッカル自警団	950	雷	人型

ジャッカル身边的自警团弱雷，所以使用精灵魔法的ライトニング可以轻松打倒。因为 BOSS 本身回避率较高，所以使用魔法或是弓的攻击会比较起效。ジャッカル比ディロ－ザ更喜欢使用连续攻击，注重用 Default 等待机会来反击较好。

ナダラケス遗迹

可获得道具	地图	备注
目药	1F	宝箱
200 ピ－ク	1F	掉落物
1 ピ－ク	1F	宝箱
カラシリス	B1	从 1F 右上角楼梯下来的宝箱
エ－テル	B1	宝箱
300 ピ－ク	B1	掉落物
万能药	B1	掉落物
万能药	B1	宝箱
盗贼のナイフ	B1	地图中间右侧放了万能药的宝箱下面有隐藏通路，里面的宝箱
ハイポ－ション	B2	宝箱
银缘メガネ	B2	宝箱
ナダランスト－ル	B2	宝箱
180 ピ－ク	B2	掉落物
（现在还不能取得）	B2	上锁宝箱
安息香	最深部	宝箱
大地のドラム	最深部	宝箱
テレポスト－ン	最深部	掉落物
フェニックスの尾	最深部	宝箱
星のペンダント	最深部	宝箱
250 ピ－ク	最深部	掉落物

剑圣 / 召唤士

本章第二个支线任务，在获得占星术师的职业后可以触发。前往学生宿舍发现剑圣已无踪影，与マ－サ对话后发现他留下信件希望主角一行人能帮他跑个腿，剧情后前往ラクリ－カ右方的动力推进本部，进去后和里面的人对话触发剧情，然后前往城镇魔法书店左边的大风车工区。进去后发生剧情，

召唤士メフィリア登场，她拐跑了我们的跑腿对象，无奈只得返回动力推进本部报告，报告完后出城前往东北处的瘴气の森。记得装备上素颜的“けんけんぱ”技能消除掉森林里的毒沼泽伤害，注意森林里的敌人会有给我方造成“混乱”状态的小兵，在森林北部最深处会发生 BOSS 战。选择“イヤルキ－を连れて归る”就会和メフィリア发生战斗，战胜后获得召唤士的职业；选择“イヤルキ－をここに置いて行く”就会和カミイズミ发生战斗，胜利后获得剑圣（ソ－ドマスタ－）职业。召唤士是以发动华丽的全体攻击召唤兽魔法为主的职业，而剑圣则是注重对敌人的各类型攻击进行反击的职业。因为剑圣的战斗风格相对灵活，而且说是反击系的职业但是输出也丝毫不落下风，因此这里推荐选择剑圣职业。至于召唤士，有追求的玩家当然也可以选择，毕竟召唤动画确实是很华丽，但是要注意召唤兽和前作一样需要前往各地拜师习得，而选择剑圣的情况下这些习得召唤魔法的地点会变成获取名刀，所以剑圣职业也不会吃亏。打完 BOSS 后本章的支线任务结束。

BOSS メフィリア、特务队枪兵、弓兵、魔道兵

名称	HP	弱点	种族
メフィリア	5000	无	人型
特务队枪兵	800	雷	人型
特务队弓兵	700	无	人型
特务队魔道兵	800	无	人型

メフィリア的魔防较高，不过比起她本人还是站在她前面的三个小兵比较麻烦。虽然弓兵的 HP 不高，但是会给我方造成“混乱”等异常状态，如果没有对应的防御手段那最好第一时间收拾掉。メフィリア的行动模式大致是普通攻击 2 次然后释放全体攻击的召唤魔法，算准时间进行 Default 的话此战并没有太大难度。

BOSS カミイズミ、黑铁之刃刀兵、枪兵、斧兵

名称	HP	弱点	种族
カミイズミ	6000	无	人型
黑铁之刃刀兵	800	雷	人型
黑铁之刃枪兵	800	雷	人型
黑铁之刃斧兵	800	雷	人型

队伍配置依然存在三名杂兵，不过他们都弱雷所以用雷精灵魔法便可以轻松解决掉。カミイズミ的“海老で鲷を钓る”是反击物理攻击的招式；“马の耳に念佛”则是反击魔法攻击的招式，因为他连续使用同一个反击招式的情况比较多，所以可根据这点用对应的招式来对他发起攻击。

瘴气の森

可获得道具	地图	备注
どくけし	南部	掉落物
500 ピ－ク	南部	掉落物
目觉まし	中央部	宝箱
420 ピ－ク	中央部	掉落物
南极の风	中央部	宝箱
エ－テル	中央部	宝箱
洗濯ばさみ	中央部	从北部过来的宝箱
（现在还不能取得）	中央部	上锁宝箱
安息香	北部	宝箱
600 ピ－ク	北部	掉落物
万能药	北部	宝箱
テレポスト－ン	北部	掉落物
ミスリルナックル	北部	宝箱



伤も罪も全て受け入れて、人は本当の自分になれる

章节开始时发生剧情，向アニエス确认了浮游城大致方位后众人决定往エイゼン大陆前进（アニエス的监禁生活似乎过得很舒服）。此时可以通过大风车工区回收之前不能回收的道具，详情可参考前文的物品表格。出城后往东南方前进，经过イスタンタ－ル城市后继续往东南方前进，来到海岸边发生剧情，经过神秘人物指引后开始渡海，往东北方前进，贴着水路按方向走即可，来到黄色感叹点附近触发剧情。然后往东南方向前进来到海岸の废屋，废屋里发现倒下的公主，决定同路后出废屋前往エイゼン大桥，来到大桥遇到グッドマン司令发生剧情，剧情。后前往西北方的ハルトシルト，然后再去グッドマン司令の邸宅和他夫人对话触发剧情。得知城市在举行祭典后众人决定放松

一下，前往中央广场那里和糕点师对话触发剧情，抢不到甜品。然后去右方捞金鱼店看剧情，闻完恋爱的酸臭味后前往下方的花店看剧情，发生爱情喜剧误会后在司令家住一晚。第二天一早后发现ハルトシルト变成了空城，出城前发生剧情然后前往エイゼン大桥，这个时间点可以触发支线任务，如果想进行补给的话和司令家前的狗对话让时间来到夜晚，这样ハルトシルト里的店又可以使用了。

海岸の废屋与エイゼン大桥

可获得道具	地图	备注
レモラの煮干し	海岸の废屋	吊床附近
ミスリルスピア	エイゼン大桥	右边的枪架

ハルトシルト

可获得道具	地图	备注
ボムの右腕	城镇地图	左下楼梯尽头
ハイポ－ション	城镇地图	中央广场下面的花屋右侧，近入口路
安息香	グッドマン司令の邸宅	2F 右侧的门
绝品チ－ズ	グッドマン司令の邸宅	1F 楼梯的左侧

来到大桥后发生剧情，主角们决定从水路绕过去，和ヨ－コ公主对话选择第一项就可以来到配水管迷宫。配水管本身没有机关，但是因为水管和楼梯交叉弄出不少路所以建议先把遇敌率降至 –100%，把下屏幕的地图开通看清道路后再练级也不晚。路上的小兵会让我方陷入“恐怖”与“魅惑”状态，要小心。来到东部深处后触发 BOSS 战，胜利后获得战斧（トマホ－ク）职业。

BOSS エイミ -

名称	HP	弱点	种族
エイミ－	20000	无	人型

BOSS 的 HP 高达 20000，喜欢提前透支 BP 速攻速决的玩家就要注意节奏了。开场 BOSS 就会给自己附加攻击能够贯通 Default 状态的 Buff，以前那种通过 Default 减轻 BOSS 伤害的战术便行不通了。好在 BOSS 使出的全体攻击会让她的 BP 值跌到负数，让我们能够有一回合时间调整状态，尽量全队保持较高的血量避免被 BOSS 的全体攻击全灭即可。当 BOSS 的 Default 贯通状态消失后她会再次施加 Buff，玩家也可以趁这个时间点发动攻击。

エイゼン大桥配水管

可获得道具	地图	备注
南极の风	西部	宝箱
ハイポ－ション	西部	掉落物
复活茸	西部	从中央部过来，掉落物
フェニックスの尾	中央部	掉落物
1200 ピ－ク	中央部	宝箱
万能药	中央部	宝箱
スマイリ－バッヂ	中央部	宝箱
虫めがね	东部	宝箱
またたび	东部	掉落物
900 ピ－ク	东部	宝箱
アイスブランド	东部	隐藏宝箱，在拾取またたび附近的水管里头可以走进去，尽头就是该宝箱

战胜 BOSS 后从大桥另外一侧出去，前往东北方的温泉乡ユノハナ。去温泉屋与前台搭话后会发生泡温泉剧情，（居然只能看男的泡澡？！）注意只能去菜单→作战→并び替え来切换成男角色领队才能去泡温泉。第二天早上发现ヨ－コ失踪了，众人决定前往西方的源泉洞寻找，此时间点可以触发本章第二个支线任务。源泉洞这个地图比较神奇，每个区域都有不同的温泉功效，比如魔法攻击力上升、物理攻击力下降等，对敌我双方都能起效，可以通过调查区域里发光的看板确认具体的能力值变化。而路上会出现一些能看见的怪物，一旦靠近就会强制进入战斗。入口的温泉功效是：物理防御力、魔法攻击力增加，物理攻击力、魔法防御力减少；东部的温泉功效是全体陷入狂战士状态，战斗时只能强制进行普通攻击，老实说挺麻烦的，队伍里以魔法输出为主的话还是调整遇敌率再走吧；中央部的温泉功效是暴击率提升；西部的温泉功效是 BP 值增加，战斗从 BP3 的状态开始，非常适合触发连续机会练级；来到最深部发生剧情，暗黑骑士登场，ユウ的过去也被揭开，剧情后通过最深部前往火之神殿，了解到皇帝的阴谋，然后发生 BOSS 战。



BOSS ジャン ジャン

名称	HP	弱点	种族
ジャン	20000	无	人型

老朋友ジャン，物理攻击力颇高。比较头疼的是当他采取“坚牢のバイソン”架势时，有75%的概率对我方的物理攻击进行反击，而且架势持续的时间比较长。在他更换架势的前让物理输出职业尽量保持Default状态，让魔法输出职业攻击，等他转换为“烈火のウルフ”架势时再让物理输出职业进攻。

温泉乡ユノハナ

可获得道具	地图	备注
大鱼の刺身	城镇地图	出口右边的装鱼箱，在靠近水边的那一侧调查即可
エクスポ－ション	城镇地图	存档点右侧
蜘蛛の糸	城内	左边通道尽头
77ピ－ク	温泉屋	1楼虎皮上方的挂轴处
またたび	温泉屋	1楼松树处
エ－テルタ－ボ	温泉屋	2楼右方装饰处

源泉洞

可获得道具	地图	备注
安息香	入口	宝箱
くない	入口	掉落物
アミュレット	入口	宝箱
バッカスの酒	东部	掉落物
まっしぐらフ－ド	东部	掉落物
ゼウスの怒り	东部	宝箱
（现在还不能取得）	中央部	上锁宝箱
ハイポ－ション	中央部	宝箱
ブラックベルト	中央部	宝箱
鸳鸯鉞	中央部	从西部过来的宝箱
エ－テル	西部	掉落物
1200ピ－ク	西部	宝箱
冰炎の盾	西部	宝箱
皆朱の枪	最深部	宝箱，右上的楼梯走下来的地方，因为被场景挡住所以看不见，周围调查即可

BOSS战完后决定返回温泉乡找船，这个时间点可以触发本章最后一个支线任务。来到温泉乡的温泉屋与前台对话发生剧情，得知殿下可能知道情报后前往王城，因为会发生BOSS战，所以与殿下对话前记得先存个档。剧情时会出现选项，选择给谁先吃甜品，选择的那个角色在接下来的BOSS战中就只能使用魔法了，所以卖掉魔法系职业的队友为好。



BOSS パネット－ネ、帝国前线刀兵、帝国前线卫生兵

名称	HP	弱点	种族
パネット－ネ	25000	无	人型
帝国前线刀兵	5550	雷	人型
帝国前线卫生兵	2145	无	人型

パネット－ネ会使用让我方陷入各种异常状态或者能力值下降的技能，身边有两个杂兵。战术依然是先收拾掉杂兵，尤其是卫生兵，她会给BOSS回复BP。BOSS会使用让我方陷入“魅了”状态的技能，注意让我方的主力输出装备上防止“魅了”状态的饰品即可，除此以外便没什么难点。

打完BOSS后获得糕点师（パティシエ）职业，然后前往温泉屋泡温泉。剧情完后调查温泉屋顶楼的屏风，竟然出现了操舵轮，再一次调查操舵轮后得到可以安全渡海的船。在船里可以随时泡温泉回复，然后前往ハルトシルト，进入城镇后马上就会发生BOSS战所以首先存档，触发剧情后进入本章最后一场BOSS战。战胜后解放了ハルトシルト，出城后发现有4个主线感叹号，不过只要出海便可发生剧情，坐船前往目标海岸发生浮游城被炮击的剧情后本章结束。



BOSS 超弩级战者バエル、チャラン军曹、ポラン二等兵

名称	HP	弱点	种族
超弩级战者バエル	30000	水	无机
チャラン军曹	5000	无	人型
ポラン二等兵	4000	无	人型

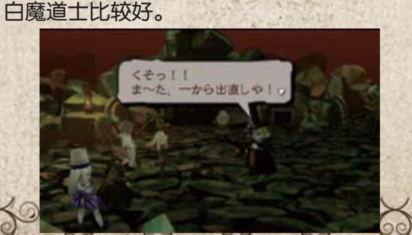
BOSS血量又飞跃了一个阶段，难度也比之前的BOSS战要高。这个BOSS比较特别的地方是三位一体，两个杂兵操控机器人BOSS来战斗，所以看起来只有一个BOSS，但实际上它会行动3次。两名驾驶者的血量并不高，但是即便收拾掉，经过数

回合后仍会复活，玩家需要取舍。当BOSS血量掉至一半以下时会开始蓄力，在显示50%时下一回合便会发动强力的全体攻击，相当麻烦。最好是在BOSS进入蓄力状态前积蓄好BP，等有足够火力能快速干掉剩下一半HP的BOSS时再释放BP去进攻，记得随时确认BOSS的当前HP量确保它会不会进入蓄力状态。若是有忍者职业配合战斧职业的给武器赋予水属性的技能，那么本场战斗便会轻松很多。

支线任务（第二章）

白魔道士／商人

本章第一个支线任务在ハルトシルト事件发生后就可以完成，前往海岸の废屋触发剧情，遇到商人与白魔道士，然后返回ハルトシルト（注意时间点得是夜晚）和商人对话。弄清两人争执的原因后前往エイゼン大桥再度和商人对话，然后再次返回ハルトシルト和商人对话，发现小女孩只身前往矿山后众人决定去矿山找人，往东北方走到达ミスリル矿山。要注意矿山里的小兵会使用魅惑技能，来到B2层深处后发生剧情，选择“ボリトリィに明け渡しちゃダメ！”的话就会与商人开战，战胜后获得商人职业；选择“ボリトリィに明け渡すべき”时则会与白魔道士开战，战胜后获得白魔道士职业。本次支线的两个职业都不错，笔者也困扰了一段时间到底选哪个比较好。本作能用到钱的地方特别多，无论是买魔法书、装备还是买职业技能所需道具都需要花钱，这样看来商人的技能，战斗后获得的金额变为1.5倍就显得非常有魅力；而白魔道士能习得的技能“そのまま全体化”也非常优秀，有这个技能的话就不会在回复手段方面感到困扰了。总结下来，如果是以便于通关为主的，还是选择白魔道士比较好。



BOSS ホ－リ－、见习い看护师 ×2

名称	HP	弱点	种族
ホ－リ－	15000	无	人型
见习い看护师	1200	雷	人型

魔法攻击对ホ－リ－很难起效，所以队伍构成以3个物理输出职业和一个辅助职业为好。BOSS身边有2个杂兵，她们会使用造成“恐怖”状态的攻击，不过因为杂兵的HP只有1200所以抢先收拾掉并不难。ホ－リ－基本上是重复全体风属性攻击与全体回复两招，当身边两个杂兵被消灭时还有可能使出“召集”来重新召回杂兵，这点要注意。总的来说这场战斗难度不高。

BOSS ボリトリィ、商会拳斗兵、商会魔道兵、商会剑兵

名称	HP	弱点	种族
ボリトリィ	15000	无	人型
商会拳斗兵	1320	无	人型
商会魔道兵	1320	无	人型
商会剑兵	1320	雷	人型

杂兵用全体攻击魔法收拾掉就好，ボリトリィ的战斗套路一般是先Default，然后使出2次“ブレイブテイクオ－バ－”，有时候会使出增加自己暴击率的辅助技能。想要达到最大输出的话，瞄准他不用Default的回合攻击即可，当然要注意自身HP的残量，毕竟ブレイブテイクオ－バ－的伤害还是蛮高的。

ミスリル矿山

可获得道具	地图	备注
レモラの煮干し	B1	掉落物
万能药	B1	宝箱
大地のドラム	B1	宝箱
1000ピ－ク	B1	掉落物
（现在还不能取得）	B2	上锁宝箱
オリハルダガ－	B2	宝箱
ロケット	B2	宝箱
ボムの欠片	B2	掉落物

黑魔道士／猎人

本章第二个支线任务，在温泉乡发生温泉剧情后就可以触发，在ユノハナ和出口附近的大叔搭话后前往南方的グラ－プ砦。グラ－プ砦里面的门只要拉动墙上的黄色机关

便可打开，里面的敌人都弱火属性和光属性，好好运用连续机会的话可获不少经验值，适合练级，来到 3F 会发生剧情。经过好几段剧情后出现选项，选择“食料は平等に分ける”便会和オミノス发生战斗，战胜后取得黑魔道士职业，选择“オミノスに托す”时就会和アルテミア发生战斗，胜利后获得猎人（狩人）职业。猎人也是一个性能优秀的物理输出系职业，不过地位和战斧有些重叠，如果想进一步强化队伍里的物理输出，便可以选择猎人配合战斧的辅助技能，能造成不错的输出；至于感觉队伍缺乏魔法输出手段的话不妨选择黑魔道士，这次选择主要还是看玩家队伍的需求。

BOSS アルテミア、ボ-ンハンタ-×3

名称	HP	弱点	种族
アルテミア	25000	火	人型
ボ－ンハンタ－	1680	光、火	尸灵

前面 3 个骷髅杂兵使用光或火属性的精灵魔法便能快速收拾掉。アルテミア虽然 HP 高，不过我方现在已经有战斧这个职业，要战起来输出也一点不虚，只需要把战斧练到 Lv.3 以上习得“ウォ－ヘッド”即可，给武器赋予火属性后可以对 BOSS 造成不错的伤害。アルテミア的输出不低，注意多用 Default 避免受到大伤害，同时她的技能也容易让她的 BP 陷入负数状态，只要抓紧这个机会解放 BP 去攻击便能解决战斗。

BOSS オミノス、バハム-ト

名称	HP	弱点	种族
オミノス	10000	无	人型
バハム－ト	15000	水	龙

魔法攻击对ホ－リ－很难起效，所以队伍构成以 3 个物理输出职业和一个辅助职业为好。BOSS 身边有 2 个杂兵，她们会使用造成“恐怖”状态的攻击，不过因为杂兵的 HP 只有 1200 所以抢先收拾掉并不难。ホ－リ－基本上是重复全体风属性攻击与全体回复两招，当身边两个杂兵被消灭时还有可能使出“召集”来重新召回杂兵，这点要注意，总的来说这场战斗难度不高。



バハム－ト的伤害很高，应该尽早收拾掉它，有 Lv.3 以上的战斧便会让战斗变得轻松，给武器赋予水属性后稳步攻击，再配合魔法输出职业的水系魔法即可。只剩下那个小身板的オミノス并没有太大威胁。

グラ-プ砦

可获得道具	地图	备注
ボムの欠片	1F	掉落物
フェニックスの尾	1F	宝箱
イッカク节	1F	掉落物，在右边的通路靠近出口尽头，被墙挡住所以看不见，只要在墙壁附近摸索就好
パワ－リスト	1F	宝箱
1500 ピ－ク	2F	掉落物
万能药	2F	宝箱
十文字枪	2F	宝箱，在存档点左边铁门那个位置向下走有隐藏通路，走过通路即可取得

骑士 / 忍者

本章最后一个支线任务，战胜ジャン后就可以完成。来到温泉乡和旅馆左边的老人家对话触发剧情，不知为何出现了福尔摩斯和华生，也不知为什么就突然发生了杀人事件，前作的女忍者和骑士出现，为了解开事件的谜题，众人决定前往西北方的シュタルクフォ－探明真相。来到 6F 发生剧情，居然还是密室杀人事件！经过好几段剧情后出现选项，选择“警部を目指せ”就会和キキョウ战斗，战胜后获得忍者职业；选择“名探偵を目指せ”就会和ハインケル战斗，战胜后获得骑士（ナイト）职业。骑士属于特别强化了防御力的职业，而且因为拥有“两手持ち”的技能，配合上后期能获得的女武神职业



时能造成不俗的伤害，如果觉得队伍缺乏肉盾的话不妨选择此职业；而忍者的“二刀の心得”配合上“三刀流”、“ホ－クアイ”等技能时，能发挥出相当大的威力，是个不错的物理输出职业，而且外表也很帅。笔者认为两者之间各有好处，完全凭兴趣选择即可。

BOSS ハインケル、空挺骑士团剑兵、空挺骑士团枪兵、空挺骑士团弓兵

名称	HP	弱点	种族
ハインケル	20000	雷	人型
空挺骑士团剑兵	4050	雷	人型
空挺骑士团枪兵	2700	雷	人型
空挺骑士团弓兵	2700	雷	人型

包含ハインケル和所有杂兵在内全部都弱雷。由于杂兵的攻击力挺高的，最好开场就连发雷属性魔法赶紧收拾掉，如果想用单体攻击收拾杂兵的话会被ハインケル使用“かばう”保护起来，给予不了伤害，所以用全体魔法来攻击方为上策。ハインケル几乎不吃物理攻击的伤害，以雷属性魔法来作为主攻较好，当然物理输出还有战斧的雷属性赋予与贯通物理防御力等可靠技能可以依赖，接下来稳步攻击即可获取胜利。

BOSS キキョウ

名称	HP	弱点	种族
キキョウ	20000	无	人型

本场战斗没有杂兵，感谢忍者的独来独往。要注意的是キキョウ会使出“空蝉之术”，使用后可以回避一次物理攻击并给予反击，可以用魔法攻击来对应，当然，若是觉得反击的威力并不会给我方造成压力的话也可以直接强攻过去。最安全的打法是等她使出让 BP 减为负数的行动后抓紧机会进攻。

シュタルクフォ－ト

可获得道具	地图	备注
ねこじゃらし	入口	右侧下方的道路尽头处
大地のドラム	入口	右方猫的附近
エ－テル	1F	宝箱
ボムの欠片	1F	掉落物
レモラの煮干し	2F	掉落物
1200 ピ－ク	2F	宝箱
フェニックスの尾	2F	掉落物
シュガ－ロ－フ	3F	宝箱
エクスポ－ション	3F	宝箱
（现在不可取得）	3F	上锁宝箱
愈しの杖	3F	宝箱
1500 ピ－ク	4F	宝箱
蜘蛛の糸	4F	掉落物，3F 右上的楼梯上来的那条路最左边，被墙壁挡住不太容易发现
炎のロッド	4F	宝箱，该宝箱右方的路往下走是隐藏通路，可以走进来
复活茸	5F	掉落物



开头剧情完后前往花之国フロウエル，往广场走发生剧情，得知フロウエル要举行圣花祭，不知为何今年还可以让男生参加……然后前往おばばの馆与おばば对话，决定前往南方的水之神殿。来到水之神殿的祭坛发生剧情后再度返回フロウエル的おばばの馆，观看圣花祭的时候发生杂兵战，3个杂兵都弱雷，完全没难度，然后出现了个恐怖的新敌人。剧情完后前往城镇入口时触发事件，得知了炮击浮游城的线索，众人决定前往东北方的サジッタの隐れ里，在这个时间点可以触发支线任务。



フロウエル

可获得道具	地图	备注
万能药	街入口	中央花坛的右方
またたび	街入口	前往广场的通路左侧
バニ－ユ	街入口	道具屋左边的路灯
フェニックスの尾	广场	分岔路的紫色装饰附近
CATCH ME	广场	广场舞台的左边
安息香	おばばの馆	左边的小香炉处

来到サジッタの森，穿过森林后就可以到达サジッタの隠れ里，前往居住区与族长对话发生剧情，这个阶段フロウエル又可以触发支线剧情了。去上段区域看完大炮后从右侧出口出去来到世界地图，然后前往西方的旧サジッタ遗迹，坐船往北侧绕过去即可。旧サジッタ遗迹的怪物攻击力比较高，即便我方的等级超过推荐等级还是有些难受，如果不介意的话建议把遇敌率调低再探索比较好。遗迹里面的墙壁有些看起来不能通过，地图上也看不出，但实际上是能通过的；桥也是一样，看起来路上没有桥但实际上有桥存在，其实这种墙壁和桥仔细一看都能辨别出来，墙壁会断断续续闪着绿光，桥则是在两边路上有类似蛛网的白色丝线缠着。B1 层中间的路是先打开绿色机关绕过去开启红色机关，然后再回去打开绿色机关即可。B2 层中间的路则是打开红色机关，然后从圆盘上面那条路（有绿色机关的）左边的看不见的桥绕回去即可；B3 层中间的路则是先打开蓝色机关，然后打开绿色机关，接下来去下面的路打开红色机关，再把刚才的绿、蓝机关再次打开便可以建好路。每层都有调查石板的剧情，到 B3 层后调查右上角的石板后触发剧情，然后返回サジッタの隠れ里。回到サジッタの隠れ里后发生剧情，调查横穴内的机关，再前往大炮处，接下来触发 BOSS 战，可以先不和侵入者对话触发战斗，出去存档调整下状态比较好。战胜后获得驱魔人（エクソシスト）职业。

BOSS ガイスト、帝国近卫猎兵 ×3

名称	HP	弱点	种族
ガイスト	60000	无	人型
帝国近卫猎兵	3450	水	人型

在削减ガイスト的 HP 到一定程度后会发生剧情，然后他和杂兵一起会状态全满重新开始战斗，当然我方也是一样的，这时才是决战，必杀技等高火力技能留到现在再用为好。被杂兵的“スナイプ”打中后 HP 便会立刻减为 1，用水属性全体攻击率先处理掉为妙。BOSS 会使用アンドゥ让目标的 HP 回复到前一回合的状态，还是挺麻烦的招式，最好还是使用 Bravely Second 来对付他。当杂兵被消灭时他还可能会使用召集重新召唤她们，此战难度还是比较高的。



打完 BOSS 后剧情，然后前往水之神殿，进入祭坛前先存个档，准备迎接下一场 BOSS 战。

BOSS ヴクブ・カキシュ

名称	HP	弱点	种族
ヴクブ・カキシュ	50000	无	飞行、无机

BOSS 不仅没有弱点属性，还会吸收属性攻击的伤害，让魔法输出系职业大为头疼。使用无属性魔法可以起效，但是最好还是用物理输出职业来战斗。经过一定回合后 BOSS 会变形，攻击力提升很多，不过这场战斗难度并不大。

一出祭坛马上又会来一场 BOSS 战，记得先嗑药回复好队伍状态。不过这场战斗如果全灭的话，贴心的制作方还是不会让你直接 Game Over 而是让你原地满状态复活再打一次的，但是全灭前使用的道具不会返还。

BOSS ニコライ、帝国近卫盾兵、帝国近卫枪兵 ×2

名称	HP	弱点	种族
ニコライ	20000	无	人型
帝国近卫盾兵	7050	雷	人型
帝国近卫枪兵	3400	雷	人型

帝国近卫盾兵会保护同伴，所以可以先收拾掉他，直接用全体雷系魔法攻击即可。ニコライ的全体魔法伤害不低，要注意他会使用 Default 时受到伤害会回复 HP 的技能，当他 HP 跌为 0 时会满血复活一次，没什么取巧的办法，稳步攻击取胜吧。

打完 BOSS 后出世界地图发生剧情，发现我们的船居然飞起来了，这个时间点可以触发本章最后一个支线任务。取得飞空艇后靠近浮游岛，本章剧情便会结束。之前还有没做完的支线任务得在这章结束前处理完。

サジッタの森

可获得道具	地图	备注
天狗のくしゃみ	守护兽の亡骸	调查左边靠近出口的大牙
魔兽の肉	守护兽の亡骸	调查中央深处
エ－テル	南部	宝箱
フレアハチェット	南部	宝箱
ゼスト	南部	掉落物
フレイムタン	南部	从东部过来的宝箱
バニ－ユ	东部	掉落物
2500 ピ－ク	东部	掉落物
ねこじゃらし	东部	宝箱
カネル	东部	掉落物
万能药	东部	宝箱
大地のハンマ－	北部	宝箱
エクスポ－ション	北部	宝箱
3000 ピ－ク	北部	宝箱
复活茸	北部	掉落物
またたび	北部	宝箱
フォ－スの腕轮	北部	宝箱

サジッタの隠れ里

可获得道具	地图	备注
アマンド	城镇地图	入口附近的树丛里
北极の风	城镇地图	上段区域的右侧
バッカスの酒	城镇地图	居住区左边出口的地方，但是要攻略完旧サジッタ遗迹才可取得
虫めがね	居住区	左侧的书架处
蜘蛛の糸	居住区	右侧入口附近

旧サジッタ遗迹

可获得道具	地图	备注
蜘蛛の糸	B1	掉落物
绝品チ－ズ	B1	掉落物
复活茸	B1	掉落物
2500 ピ－ク	B1	宝箱
射时计	B1	宝箱
アラ－ムピアス	B2	宝箱
3500 ピ－ク	B2	宝箱
エ－テル	B2	宝箱
闪光魔帽	B2	宝箱
1000 ピ－ク	B2	掉落物
フエニックスの尾	B2	掉落物
トライデント	B2	从 B3 上去的宝箱
ボムの右腕	B3	掉落物
万能药	B3	宝箱
光の力－テン	B3	宝箱
リリスの口づけ	B3	掉落物
天狗のくしゃみ	B3	宝箱
大地の衣	B3	宝箱
古代の弓	B3	宝箱

支线任务（第三章）

女武神 / 武僧

本章第一个支线任务，在前往サジッタの隠れ里的时间点里可以触发。在フロウエル街入口处与女人对话，莫名其妙被塞了教育者的工作，剧情完后在フロウエル兜一圈询问带蓝色感叹号的关键人物，此时



女武神与武僧登场，然后前往西方的ダスク遗迹。遗迹里的机关是触发后一边门打开另一边门关上，难度并不大，从 B1 西的楼梯上去后发生剧情。出现选项，选择“新学园は男女共学にすべき”，会和エインフェリア发生战斗，战胜后获得女武神（ヴァルキリ－）职业；选择“新学园は男女别々にすべき”，则会和ベアリング发生战斗，战胜后获得武僧（モンク）职业。两个职业都是物理输出系的，其中上一次支线任务如果选择了骑士职业的话本次可以选择女武神来配合，能有不错的效果；而武僧从前作开始就是较为强力的物理输出职业，不过走到这一步玩家应该都不会缺这个类型的职业了，总得来说还是看喜好来选吧，各有好处。

BOSS エインフェリア、ミニ－メ

名称	HP	弱点	种族
エインフェリア	30000	无	人型
ミニ－メ	10000	无	人型

ミニ－メ会使用全体魔法攻击，可以先收拾掉。要注意的是エインフェリア的“ジャンプ”技能是先跳出画面，下一回合才给予伤害，而跳出画面的那个回合我方是打不中她的。当她使用“クレセントム－ン”时 BP 会变成负数，可以趁这个机会发动进攻，“クレセントム－ン”是全体攻击，留意我方的 HP 状况。当エインフェリア的 HP 较低时她会使用消耗 MP 无效化伤害的技能，伤害量要计算好，总体来说本次战斗难度不大。

BOSS ベアリング、ネイジャ－ジ

名称	HP	弱点	种族
ベアリング	30000	无	人型
ネイジャ－ジ	12000	无	人型

ベアリング的行动模式是重复 Brave→提升自身攻击力→使出强力单体攻击的过程，当他使用“练气”时有时候会自爆但是我方也会受到波及……只要瞄准他 BP 降为负数的时机进攻便可，难度同样不高。

ダスク遗迹

可获得道具	地图	备注
2000 ピ－ク	1F	宝箱
神々の怒り	1F	宝箱
安息香	1F	掉落物
エ－テル	B1 东	宝箱
2500 ピ－ク	B1 东	宝箱
ジエノワ－ズ	B1 东	宝箱
北极の风	B2	宝箱
レモラの煮干し	B2	掉落物
名工のグラブ	B2	宝箱
万能药	B2	宝箱
980 ピ－ク	B1 西	掉落物
光のカ－テン	B1 西	宝箱
ア－ス棒	B1 西	宝箱
天使の弓	B1 西	隐藏宝箱，左上楼梯的左下方有隐藏通路，往下走便可

超级明星 / 海贼

本章第二个支线任务，在离开サジッタの隐れ里时便可以触发，前往フロウエル的广场发生剧情，遇到某位大音乐家的孙子。然后前往入口处进入右下角的花屋继续剧情，发现又是公国的人惹了麻烦，无奈之下只得再次前往广场舞台询问偶像プリン具体情况。得知另外一位海贼的情报后出海，前往世界地图西南方蓝色感叹号处，进入黑雾后来到幽灵船，海贼正和船上的亡灵玩得乐乎。谈话搞清状况后前往北方的カレ－ダの森深处找大音乐家的孙子报告，出现选项，选择“プリンの乐曲アレンジを认めるべき！”便会和バルバロッサ发生战斗，战胜后取得海贼职业；选择“プリンの乐曲アレンジを认めてはダメ！”时就会和プリン发生战斗，战胜后取得超级明星（ス－パ－スタ－）职业。海贼是纯粹的暴力输出型职业，使用方式简单易懂；而超级明星则是给队伍提供各种辅助效果的职业，由于这两个职业都有更好的替代品，所以笔者认为这次的选择依然还是凭喜好来吧。



BOSS バルバロッサ、デスパイレ－ツ ×2

名称	HP	弱点	种族
バルバロッサ	45000	雷	人型
デスパイレ－ツ	4500	火、光	尸灵

先用火或光系全体魔法收拾掉骷髅。BOSS 以单体物理攻击为主，会释放 BP 专门瞄准一个固定目标攻击，防御不够高的角色很可能会被秒掉。利用忍者的物理回避技能或是剑圣的物理反击技能，便能轻松结束战斗。

BOSS プリン、亲卫队刀兵、亲卫队斧兵、亲卫队枪兵

名称	HP	弱点	种族
プリン	40000	无	人型
亲卫队刀兵	3300	雷	人型
亲卫队斧兵	3300	雷	人型
亲卫队枪兵	3300	雷	人型

プリン的主要战术是强化杂兵然后让杂兵给予我方高伤害，为了针对这点，我方开场时可以让持有雷属性攻击的角色适当释放 BP 尽快干掉杂兵。清掉亲卫队后剩下的一个偶像便没有任何压力了，没有歌迷支持的偶像总归强不到哪去。

スタジオ・ウットリ－ト & ファンキ－・ファンキスカ号

可获得道具	地图	备注
パ－タポンプ	スタジオ・ウットリ－ト	中间的火炉处
リリスのロづけ	スタジオ・ウットリ－ト	左边楼梯上去的地方
バッカスの酒	ファンキ－・ファンキスカ号	第一段楼梯的左侧
大鱼の刺身	ファンキ－・ファンキスカ号	バルバロッサ的左侧

カレ－ダの森

可获得道具	地图	备注
カネル	南部	掉落物
エ－テル	南部	宝箱
リュイヴの矛	南部	从中央部过来的宝箱
500 ピ－ク	中央部	掉落物
虫めがね	中央部	宝箱
ねこじゃらし	中央部	掉落物
神々の怒り	中央部	宝箱
フレ－ズ	奥部	掉落物
3500 ピ－ク	奥部	宝箱
（现状入手不可）	奥部	上锁宝箱
またたび	奥部	掉落物

时魔道士 / 暗黑骑士

本章最后一个支线任务，取得飞空艇后前往グランシップ，进船后发生剧情，然后去酒馆里头探望前作的老朋友们，接着前往舰桥，看完剧情后前往动力机关室（此迷宫有召唤兽任务）。此迷宫是拉动黄色机关打开电梯门，来到动力炉心后发生剧情，出现选择，选择“福祉をカットして减税すべき”便会和アナゼル发生战斗，战胜后获得暗黑骑士职业；选择“福祉を维持するためにも税はこのまま”会和マヌマット发生战斗，战胜后获得时魔道士职业。到这个时间点选哪个都没所谓了，因为很快就能回收另外一个职业，依然是按玩家喜好选择吧。

BOSS マヌマット、マヌマット战斗员 ×2

名称	HP	弱点	种族
マヌマット	45000	无	人型
マヌマット战斗员	6900	雷	人型

老套路，首先用全体雷系魔法把杂兵收拾掉，然后对付 BOSS，注意 BOSS 会用时间停止技能中断我方单体目标的行动，BOSS 的“コメット”是伤害相当高的单体魔法技能，因为 BOSS 的攻击主要以魔法为主，所以我方可以装备上“魔法伤害吸收”的技能，尽可能减少伤害。

BOSS アナゼル、见习い暗黑骑士 ×2

名称	HP	弱点	种族
アナゼル	50000	无	人型
见习い暗黑骑士	6900	雷	人型

先用全体雷系魔法清场。BOSS 实力是单纯的强，所以也很麻烦，拥有全体与单体攻击的高伤害技能。暗黑骑士的特点就是自己所受的伤害越高，给予的伤害越大，アナゼル的“サガク剑”伤害量是“最大 HP－当前 HP”的数值，也就是说，战局越拖到后面就越危险。一到后期，就尽量以最短回合击杀他为好。

グランシップ

可获得道具	地图	备注
万能药	甲板	地图右下的白布里面
大鱼の刺身	甲板	右上 NPC 旁
またたび	酒场	入口右边的植物里
ねこみみフ－ド	酒场	舞台左侧
エ－テル	商业地区	道具屋门口附近
炎のロッド	商业地区	魔法屋门口附近
金の砂时计	舰桥	地球仪左侧
虫めがね	舰桥	在桌子上

动力机关室

可获得道具	地图	备注
2000 ピ－ク	B27	掉落物
シェルピタ	B27	宝箱
エクスポ－ション	B28	宝箱
神々の怒り	B28	宝箱
まつしぐらフ－ド	B28	掉落物
（现在还不能取得）	B28	上锁宝箱
フェニックスの尾	B29	宝箱
1500 ピ－ク	B29	宝箱
レモラの煮干し	B29	掉落物
2500 ピ－ク	B29	宝箱
エ－テル	动力炉心	宝箱
イッカク节	动力炉心	掉落物
雷切	动力炉心	隐藏宝箱，地图右下角往下走有个隐藏通路，然后一直往左走就能取得



そんなお前の姿を、见たかった

开场来到浮游城，剧情完后往左下前进来到浮游城别栋，拉动这里的机关后平台会上下升降。从迷宫出来后迎接 BOSS 战，胜利后取得守护者（ガ－ディアン）职业。



BOSS レヴナント、帝国近卫盾兵、帝国近卫魔道兵、帝国近卫剑兵

名称	HP	弱点	种族
レヴナント	50000	光	人型
帝国近卫盾兵	7050	雷	人型
帝国近卫魔道兵	7050	无	人型
帝国近卫剑兵	7050	雷	人型

BOSS 的物防很高，物理输出职业攻击的时候除了给武器赋予光属性外，也要给武器追加上无视物理防御力的能力。BOSS 会使用“凭依”技能，也就是附身。要解除附身状态必须得给予附身对象一定量的伤害或是经过数回合，当 BOSS 的 HP 降到一半以下时会开始附身我方队员，由于附身后 BOSS 的属性会和附身对象的属性叠加，如果我方的输出要员被凭依的话那麻烦可就大了。在 BOSS 降至半血前先蓄好 BP，然后等 BOSS 降到半血后再一口气解决方为上策。

浮游城别栋

可获得道具	地图	备注
北极の风	1F	宝箱
エクスポ－ション	1F	宝箱
フェニックスの尾	1F	掉落物
光のカ－テン	1F	宝箱
圣光の拳	1F	宝箱
进取のバッヂ	1F	宝箱
5000 ピ－ク	2F	宝箱
エ－テルタ－ボ	2F	宝箱
金の砂时计	2F	宝箱
ボムの右腕	2F	掉落物
蜘蛛の糸	2F	掉落物
天狗のくしゃみ	2F	宝箱

战胜 BOSS 后回到别栋，此时上方的出口可以走了。出去后往前会来到本栋，到达本栋 3F 在通道上会触发 BOSS 战，此战前没有存档点可用，所以要注意回复。

BOSS ジャン

名称	HP	弱点	种族
ジャン	50000	无	人型

又是ジャン，打法并没有太大变化，他每次出场无非就是多几个击剑手职业的技能，要点依然是当他使用“坚牢のバイソン”时不要轻易攻击。可等其 BP 降到负数再发动总攻击。

继续往前走，来到中间位置看到存档点，存个档调整好状态后进去打 BOSS。



BOSS アンネ

名称	HP	弱点	种族
アンネ	50000	火	虫、人型

BOSS 会分裂成 6 个，6 个中只有 1 个是本体，打中本体就会让 BOSS 现形。要注意打中分身时，分身虽然会消失却也会给予反击，所以如果用全体攻击去消灭分身的话就会吃下 5 个分身的反击，相当疼，因此并不推荐用全体攻击去破分身。在找出本体后迅速针对其弱点属性进攻即可，总之对付此 BOSS 必须得耐心才会有突破口。

战胜 BOSS 后返回飞空艇发生剧情，此时坐飞空艇在任意地方降落就会触发剧情。剧情过后主菜单画面追加“New Game+”，而世界地图上也会出现魔王，不过不用急着返回标题菜单。前往**イスタンタ－ル**学塔内与门口的学妹对话，获得关键词“**エンドレイヤ－**”，对话完后会出现“**タイトル**画面に New Game+ が追加されています”的提示，回去存档点时发现“**タイトルへ**”选项出现了主线剧情的黄色感叹号。此时再返回标题菜单就发现“New Game+”下面会多出一个“AR Movie”的选项，观看 AR 影片就会获得剧情的线索，这里就不多说了。前往第五章需要选择“New Game+”，进入后发现回到了序章和皇帝战斗时的场景，不过这次战斗里**ユウ**可以行动了。此时按下 Select 键，**ユウ**便会发动“Bravely Second”，此时就会出现剧情演出，然后进入第五章。

浮游城本栋

可获得道具	地图	备注
大地のハンマ－	1F	掉落物
バッカスの酒	1F	掉落物
グラディウス	1F	从 2F 下来的宝箱
根绝の大斧	1F	宝箱（主线再次造访浮游城时才可获得）
世界树の杖	1F	宝箱（主线再次造访浮游城时才可获得）
4000 ピ－ク	2F	宝箱
テレポスト－ン	2F	掉落物
神々の怒り	2F	宝箱
エルメスサンダル	2F	宝箱
アルテミスの弓	2F	宝箱
万能药	2F	宝箱
光の盾	2F	从 3F 下来的宝箱
リリスのロづけ	3F	掉落物
光のロ－ブ	3F	宝箱
6000 ピ－ク	3F	宝箱
万能药	3F	宝箱



がんばリベンジ

剧情过后，一开场就是对皇帝的 BOSS 战，要注意职业、装备、技能等要素都和进入第五章前的设置是一样的。



BOSS 皇帝オブリビオン

名称	HP	弱点	种族
皇帝オブリビオン	50000	无	人型

皇帝会使用技能让敌我双方的攻击力都处于 200% 的状态。因此完全不需要跟他客气，直接解放 BP 一口气干掉他即可。

打完 BOSS 后剧情，然后从大圣堂出去，要记得通路上有个非常重要的掉落物，是宝箱的钥匙，得到后上锁的蓝色宝箱就都能打开了。来到武器店附近触发 BOSS 战。

BOSS ク－・フ－リン、アヤメ

名称	HP	弱点	种族
ク－・フ－リン	50000	雷	人型
アヤメ	40000	无	人型

虽然 BOSS 的 HP 增加了，但是基本打法和上一次并没有太大不同，アヤメ的反弹技能比较麻烦，因此先集中精力瞄准ク－・フ－リン的弱点进攻。要注意アヤメ会给我方全体放烟雾，每回合都会受到一定伤害，记得要准备好全体回复的手段。

战胜 BOSS 后众人决定前往**ナダラケス**海蚀洞取得时空罗盘针，这个时候所有的支线任务会再次发生。此时完成支线任务便可以回收以前没有取得的职业了，要注意的是支线任务的迷宫等级会提升，基本都是 Lv47 ～ 53 的范围。而且 BOSS 的血量和攻击力也会变高，血量大概上涨到 8 ～ 10 万的程度，不过基本打法并没有变化。支线任务的结局剧情会发生变化，再加上能练级，没什么理由不去清理支线任务。顺便可以趁这个机会回收所有蓝色上锁宝箱的道具，在下表列出上锁宝箱的位置与物品。

上锁宝箱

道具名	所在地图	详细位置
黑旋风	グランシップ 动力机关室	B28
黑旋风	シュタルクフォ－ト	3F
平次の十手	瘴气の森	中央部
与一の弓	ナダラケス遺迹	B2
エアナイフ	ナダラケス海蚀洞	中央部
圣枪ロンギヌス	公国军总司令部	48F
冥王の爪	魔王封印地	中层
フォルトウナ	大风车工区	2F，隐藏通路
祝福の盾	ミスリル矿山	B2
童子切安纲	源泉洞	中央部
武藏の櫂	カレ－ダの森	奥部

来到**ナダラケス**海蚀洞最深处后触发 BOSS 战，注意路上的敌人已经变强了。

BOSS ガイスト、レヴナント

名称	HP	弱点	种族
ガイスト	30000	无	人型
レヴナント	50000	无	人型

ガイスト的 HP 很低，因此一口气透支 BP 收拾掉他，不要让他有机会使用“アンドゥ”回复，只留下一个回复角色能行动的话就不用担心会被剩下一个 BOSS 全灭了。当然为了安全起见，使用必杀技或是 Bravely Second 以节省 BP 也是可以的。后面只剩下レヴナント一人便没什么难度了，按照以前的打法来对付他即可。

感人的剧情过后前往**フロウエルの**花园，在花园里面记得装备上素颜职业的“けんけんぱ”技能避免受到地图紫色花的伤害。来到奥部触发剧情，发现这次挡路的是甜品师夫妇，然后进行 BOSS 战。



BOSS エイミ -、パネット - ネ

名称	HP	弱点	种族
エイミ –	50000	无	人型
パネット – ネ	45000	无	人型

甜品师パネット – ネ会给我方扔各种蛋糕附加 Debuff，放任不管的话会给战斗带来麻烦，抢先收拾掉甜品师为妙。建议我方带上一个占星术师使用属性无效化技能，以免被甜品师的附加弱点属性和他老婆エイミ – 的赋予武器属性连招给干掉。只剩下エイミ – 的话战斗难度就低多了，小心她释放 BP 的连续攻击，还有她的“シュライク”技能是会往空中射出子弹，下一回合子弹才会攻击到我方，注意 Default 即可。

フロウエルの花园

可获得道具	地图	备注
ゼスト	南部	掉落物
エ – テルタ – ボ	南部	宝箱
大地のハンマ –	南部	宝箱
ドワ – フグラブ	南部	从中央部过来的宝箱
デモンスタッフ	中央部	宝箱
カネル	中央部	掉落物
フレ – ズ	中央部	掉落物
バニ – ユ	中央部	掉落物
バステトクロウ	奥部	宝箱
村正	奥部	掉落物
命纲	奥部	掉落物

战胜 BOSS 后继续往前走，和里面的猫对话后触发剧情，原来我方想利用猫来个误导作战。剧情后前往サジッタの隠れ里，与族长对话后触发 BOSS 战。

BOSS ミネット、ビスマルク

名称	HP	弱点	种族
ミネット	50000	水	人型
ビスマルク	60000	火	兽

两个 BOSS 都有弱点属性，因此利用对应的属性魔法或是战斧的技能可以造成不错的伤害，比较麻烦的是 BOSS 会给我们附加上睡眠的异常状态，我方可以在战前佩戴好防睡眠的饰品，或是直接带上白魔道士回复异常状态即可。如果有练过时魔道士职业的话，也可以给ビスマルク施加“ストップ”技能，会让战斗轻松不少。

BOSS 战完后发生剧情，教授等人成功困住浮游城，然后用飞空艇前往浮游城。这次从另外一边进入本栋，还可以回收上次没有取得的道具，来到王座前触发 BOSS 战。

BOSS ジャン、ニコライ

名称	HP	弱点	种族
ジャン	50000	无	人型
ニコライ	45000	无	人型

打法按之前的来便好，已经打过很多次相信各位都有经验了。ニコライ技能的回复量已经很高了，要首先集火掉。ジャン的物理攻击力较高，无论是他主动攻击还是反击都很危险，对付他最好使用魔法来输出，再提高一下物理防御力才能比较安全地战斗。

剧情后前往ガテラティオの街，从ゼネオルシア家的右侧来到ゼネオルシア灵廟（此迷宫有召唤兽）。灵庙中央部的门只要触发四个水晶开关便可以打开，进去后触发 BOSS 战，胜利后取得皇帝职业。

BOSS デニ -

名称	HP	弱点	种族
デニ –	50000	无	人型

BOSS 会使用“冬の岚”让回复手段失效 3 回合，除了他本身物理攻击力较高外并没有特别难对付的技能，随时观察他的 HP 残留量，然后释放 BP 解决尽早解决战斗吧。当 BOSS 的 HP 变为 0 时会完全回复 1 次，待第 2 次战斗时再把手上的必杀技拿来对付他。

ゼネオルシア灵廟

可获得道具	地图	备注
蜘蛛の糸	东部	掉落物
エクスポ – ション	东部	宝箱
エ – テルタ – ボ	东部	宝箱
大地のハンマ –	东部	掉落物
万能药	中央部	宝箱
エクスカリバ –	中央部	宝箱
セ – フティリング	中央部	宝箱
ショコラ	中央部	宝箱
复活茸	南部	掉落物
北极の风	南部	宝箱
暗の盾	南部	宝箱
魔神の腕轮	南部	宝箱
エリクサ –	南部	宝箱
バッカスの酒	北部	掉落物
5000 ピ – ク	北部	宝箱
神々の怒り	北部	宝箱
金の砂时计	北部	宝箱
デモンズロッド	北部	宝箱

剧情后前往大圣堂与皇帝对话，皇帝的心结终于解开。待兄弟谈心时却发现浮游城出现异变，惊讶的众人用飞空艇前往浮游城查看状况，前往王座后触发 BOSS 战，战胜后本章结束。

BOSS ディアマンテ

名称	HP	弱点	种族
ディアマンテ	40000	暗	恶魔

难度很高的一场战斗，建议把等级练到较高再来挑战。当 BOSS 的 HP 到 0 的时候会复活一次，再打死它一次才算胜利。BOSS 身上有一层反射罩，能反射所有物理攻击与魔法攻击，相当麻烦。最初防护罩是完整的，每受到一次攻击时防护罩便会削弱一个阶段，总计可以反射 5 次攻击，但每个回合会修复一个阶段，可以用滑杆左推查看防护罩的状态，0% 的时候便不能反射我方攻击。最好的办法便是用威力比较小的攻击去削弱防护罩，比如魔法输出职业两手都装备上杖系武器使用普通攻击，这样反弹回来的伤害便几乎等于 0。在开场的时候先使用 Default，然后 BP 蓄到一定程度时便可以进行连续攻击，先让普通攻击打掉防护罩，然后其他职业瞄准弱点属性全力输出，注意要让我方留着下一回合可以行动的 BP 点。当 BOSS 复活的时候身上那层防护罩还是 0% 的状态，因此只要对自己输出有足够信心的完全可以透支所有 BP 一回合收拾它，以免夜长梦多。BOSS 的全体攻击伤害十分高，一定要让全体的 HP 都维持在满血状态，否则很可能被全灭。它还会给我方施加只能使用好友召唤与 Default 指令的异常状态。



第六章 ブレイブリ - セカンド

醒来后发现来到了前作的起始之地カルディスラ。走出旅馆发生剧情，前往上方的王宫见国王，发现又出现了新的魔物，然后出去世界地图取回飞空艇，此时可以触发本章第一个支线任务。前往カルディスラ北方的ロンタ－ノ离宫，发现建筑上方赫然多了一个魔王的标志，来到离宫 3F 出去便会触发 BOSS 战。

ロンタ - ノ离宫

可获得道具	地图	备注
エクスポ－ション	1F	宝箱
またたび	1F	掉落物
99 式骑兵铳	1F	2F 下来的宝箱
命の指轮	2F	宝箱
ボムの右腕	2F	掉落物
アマンド	2F	掉落物
心の指轮	2F	宝箱
エ－テルタ－ボ	3F	掉落物
イ－ジスの盾	3F	宝箱

BOSS 第一天魔王・白鸠

名称	HP	弱点	种族
第一天魔王・白鸠	100000	风	飞行

战斗前先装备上防止睡眠的饰品，BOSS 的伤害技能附带睡眠状态。BOSS 会使用让我方陷入“LOVE”状态的技能，此时中招的角色头上会出现他喜爱的对象，然后他会采取和喜爱对象一样的行动，该异常状态无法通过技能解除，BOSS 会使用技能让中了该状态的角色吃下大伤害后才会解除。总体来说并没有之前那个魔王难打，准备好充足的回复手段然后瞄准弱点属性进攻即可。



战胜魔王后返回カルディスラの王宫，得知魔王的真实身份，然后发现妖精アンネ的行踪。剧情后前往ノルエンデ溪谷，此时可以触发最后一个支线任务。来到溪谷山顶后发生剧情，然后是 BOSS 战。

BOSS アンネ

名称	HP	弱点	种族
アンネ	150000	火	虫、人型

BOSS的“蝕”技能会让目标的最大HP变成1，即使是用复活技能，复活回来也还是HP1的状态直到战斗结束，因此我们不能和BOSS打持久战。BOSS会给我方添上全弱点属性，然后用属性攻击打过来，可以用占星术师的技能无效化属性伤害。待BOSS血量磨得差不多时使用皇帝的“高贵な鷲”技能后瞄准BOSS的弱点属性，发动总攻击速战速决吧。

ノルエンデ溪谷

可获得道具	地图	备注
エクスポ－ション	2合目	宝箱
エ－テルタ－ボ	5合目	宝箱

BOSS战后会发生祈祷剧情，当出现“PUSH X”的提示时便要一直连按X键直到剧情继续发展下去为止，成功后通往神界的道路打开，来到最终层前往教会后触发最终BOSS战。



BOSS プロビデンス

名称	HP	弱点	种族
プロビデンス	100000	风	飞行

将BOSS的HP打至一半时它会全回复一次。BOSS有两个要注意的技能，一个是“天命”，一旦不按照BOSS指定的命令去行动的话便会受到全体9999伤害的天团攻击。为了保险起见至少也要装备上一个白魔道士的“生命保存则”技能；另外一个要注意的技能便是“死の宣告”，可以给回复系必杀技的必杀技パ－ツ里装上能消除死の宣告状态的效果，其他技能便没有太大威胁性。

战胜BOSS后不要高兴太早，一出教会马上就会进行第二场战斗，切记要在出教会前回复好队伍的状态。

BOSS プロビデンス、プロビデンス（右手）、プロビデンス（左手）

名称	HP	弱点	种族
プロビデンス	150000	暗	无机
プロビデンス（右手）	9999	暗	无机
プロビデンス（左手）	9999	暗	无机

经过一定回合后出现让玩家受到惊吓的剧情，保持淡定等剧情发展便好。剧情后才开始真正的BOSS战，两只手在攻击以后BP会大幅减少，此时还是不要管它们比较好，因为打倒它们后不仅很快会复活，而且复活时还会给我方进行全体攻击。但是如果BOSS使用了“天びと救いの予定”的技能后就必须尽快将两只手消灭，否则会受到即死级别的伤害，同样为了保险起见要装备上白魔道士的“生命保存则”。有时候在输入指令时BOSS会使出全体攻击，保持全体血量在2000以上就比较安全。BOSS在不使用特殊技能时，每回合都会解除我方的Buff状态，记得输出时要使用赋予武器暗属性的技能。打倒BOSS后就欣赏结局吧。



通关后再次开启“New Game+”选项，可以在继承存档内容的前提下选择从任意一章开始游戏，同时也可以去挑战三个隐藏迷宫了。

神界への道

可获得道具	地图	备注
复活茸	第一层	掉落物
金の砂时计	第一层	宝箱
源氏の小手	第一层	宝箱
ロ－ブオブロ－ド	第一层	宝箱
ラストエリクサ－	第一层	宝箱
天丛云	第一层	宝箱
バッカスの酒	第二层	掉落物
大地のハンマ－	第二层	宝箱
エルメス靴	第二层	宝箱
カイザ－ナックル	第二层	宝箱
リフレクトリング	第二层	宝箱
金の发饰り	第二层	宝箱
ボムの右腕	第三层	掉落物

可获得道具	地图	备注
北极の风	第三层	宝箱
クリスタルヘルム	第三层	宝箱
ヴァジュラ	第三层	宝箱
天鹿儿弓	第三层	宝箱
ソウルオブサマサ	第三层	宝箱
神々の怒り	第四层	宝箱
天狗のくしゃみ	第四层	宝箱
ブレイブス－ツ	第四层	宝箱
デュランダル	第四层	宝箱
八咫乌	第四层	宝箱
鬼の金棒	第四层	宝箱
マバリアシ－ト	第五层	宝箱
神枪グングニル	第五层	宝箱
ハイパ－リスト	第五层	宝箱
ア－スブレイカ－	第五层	宝箱
エクスカリバ－II	第五层	左侧通路重合的部分里有个宝箱
クリスタルメイル	第五层	宝箱

支线任务（第六章）

圣骑士

カルディスラ的剧情过后可以触发。前往ガテラティオ的大圣堂与圣骑士对话，得知要接受考验，要前往不死の塔和公国军总司令部地下牢狱处取得“大元帅の剑”和“大元帅の盾”。两个地点都在ガテラティオ的东北处，不死之塔要从塔右侧的洞窟进去(此迷宫有召唤兽任务)，来到 4F 可以捡到“大元帅の剑”。从公国军总司令部正面进去，往 1F 左侧的楼梯下楼来到地下牢狱，在 B2 最深处可捡到“大元帅の盾”。

注：在捡到剑与盾后可以选择前往サジッタの里和族长对话、エイゼン大桥与グッドマン对话、ゼネオルシア邸与管家对话可以触发建议事件，虽然听不听都不影响支线故事发展，不过如果有日语基础的玩家可以选择去了解下剧情。

不死の塔

可获得道具	地图	备注
大地のハンマ－	1F	掉落物
万能药	1F	掉落物
1000 ピ－ク	1F	宝箱
巨人の斧	2F	左上房间有光照的玻璃门是隐藏通路，可以通到此宝箱的房间
射时计	2F	宝箱
ビスキュイ	2F	掉落物
バッカスの酒	3F	掉落物
ハイポ－ション	3F	宝箱
エ－テルタ－ボ	3F	宝箱
リッパ－ナイフ	3F	上锁宝箱
イッカク节	4F	掉落物
10000 ピ－ク	4F	宝箱

公国军总司令部 牢狱

可获得道具	地图	备注
エ－テル	B1	宝箱
フェニックスの尾	B1	掉落物
5000 ピ－ク	B1	宝箱
エルメスサンダル	B1	宝箱
エクスポ－ション	B1	宝箱
パワ－リスト	B2	在楼梯的房间里有隐藏通路，来到房间即可取得宝箱
源氏の兜	B2	在楼梯上面的房间里的左下角有个隐藏通路，来到上面的房间即可取得宝箱
セ－フティリング	B2	地图右下有隐藏通路，来到房间即可取得宝箱
源氏の铠	B2	地图右上有隐藏通路，来到房间即可取得宝箱
エリクサ－	B2	上方中央房间里的宝箱，从左边房间的右侧墙壁过来则可取得

两个道具都取得后前往祈祷衣の洞穴，来到最深处与圣骑士对话，在不装备“大元帅の剑”与“大元帅の盾”的情况下对话选择“その通り”就会触发 BOSS 战。胜利后取得圣骑士职业，然后ブレイブ决定解甲归田，让女儿继承职务。

BOSS 圣骑士ブレイブ、公国近卫剑兵、公国近卫枪兵、公国近卫魔道兵

名称	HP	弱点	种族
圣骑士ブレイブ	30000	暗	人型
公国近卫剑兵	7200	雷	人型
公国近卫枪兵	7200	雷	人型
公国近卫魔道兵	6000	雷	人型

别看圣骑士 HP 低，其实他会复活 2 次。杂兵们如法炮制，先用雷属性全体攻击全部收拾掉。BOSS 的物理攻击力很高，会使用 Default 直到 BP 达到 2 才会开始行动，可以根据这点制定进攻策略，也可以利用战斧的无视 Default 状态的技能来取得先手。一旦 BOSS 的 BP 在 2 以上时便有可能释放 BP，连续行动 4 次，虽然这时候会对我方造成很大伤害，但是下一回合他的 BP 也会变成负数，因此亦是攻击的好机会，BOSS 虽然会复活但是最大 HP 较低，最好每次都能一回合击杀以绝后患。如果以一回合击杀战术为主的话可以利用皇帝的“春の目觉め”技能来回复 HP，增加我方的输出力度。

祈祷衣の洞穴

可获得道具	地图	备注
カネル	1F	掉落物
レモラの煮干し	1F	掉落物
エクスポ－ション	1F	宝箱
光のカ－テン	B1	宝箱
复活茸	B1	掉落物
大地のハンマ－	B1	宝箱
蜘蛛の糸	B2	掉落物
虫めがね	B2	掉落物
フエイルノ－ト	B2	从 B1 下来的宝箱
イッカク节	B2	掉落物
ホ－リ－ランス	B2	宝箱
エリクサ－	B2	宝箱

森の仕立て屋

可获得道具	地图	备注
蜘蛛の糸	森の仕立て屋	出口右边的道路尽头
ねこじゃらし	森の仕立て屋	出口左边的道路尽头
スタ－の胸当て	森の仕立て屋	ブレイブ身后的机械上

妖狐

打倒第一天魔王后便可触发，前往地图上蓝色感叹号标志的吸血鬼城后发生剧情。相信玩过前作的玩家都体会过此地图的难度，本作依然那么难，而且遇敌率还是固定的 0% 不能调整，要比之前的迷宫更加要留意杂兵的威胁了。路上的杂兵会使用让我方陷入“魅了”状态与“混乱”状态的技能，要先准备好对策，否则有被全灭的危险。调查每一层的挂画都会触发剧情，来到 7F 后靠近妖狐便会触发 BOSS 战。胜利后取得妖狐职业，然后在出口处可以购买 lv.7 的魔法，同时各地的石碑也可以挑战恶魔了，战胜的恶魔可以在妖狐职业的“恶魔召唤”技能里使用，后文列出石碑恶魔的位置与打法。想要取得恶魔的话，完成妖狐支线后就马上去调查石碑吧，不然通关后还得打一遍妖狐支线才能触发石碑事件。

BOSS ヨ－コ

名称	HP	弱点	种族
ヨ－コ	131500	无	人型

本场战斗定期会有リングアベル的援护攻击，开战前先给我方全体装上防止即死的饰品，不然会被暗算。BOSS 以全体魔法攻击为主，她会使用“怠惰”技能打消我方全体身上的 Buff 然后添上全弱点属性，我方要带上占星术师来无效化属性伤害，不然受到的伤害会很大。把 BOSS 的招式都对策好后便稳步攻击取得胜利吧。

吸血鬼城

可获得道具	地图	备注
エ－テル	1F	宝箱
ハイポ－ション	1F	掉落物
エクスポ－ション	1F	宝箱
ラミアのティアラ	2F	宝箱
5000 ピ－ク	2F	宝箱
射时计	3F	宝箱
复活茸	3F	掉落物
カネル	4F	掉落物
バニ－ユ	4F	掉落物
リリスのロづけ	5F	掉落物
エリクサ－	5F	宝箱
万能药	5F	宝箱
エ－テルタ－ボ	6F	宝箱
ブラッドソ－ド	6F	下侧通往宝箱的墙壁有一个打开的棺材，可以穿过棺材进入隐藏通路取得
セ－フティリング	7F	宝箱

恶魔取得方法

石碑位置	恶魔
森の仕立屋的东南方	アスモデウス
イスタンタ－ル东侧	ベルゼブブ
フロウエル的西北方	マモン
カルディスラ王国东侧的小岛上	ベルフエゴ－ル
ユノハナ西侧	サタン
魔王封印地的东北方	リヴァイアサン
エタルニア西侧	ルシファ－

“色欲”恶魔：アスモデウス

名称	HP	弱点	种族
アスモデウス	100000	水、风	水栖

战斗前先装备上防止魅了状态的饰品。BOSS 主要使用全体魔法攻击，然后会把我方角色拉到异界，让中招的角色陷入战斗除外的状态，此时被当成战斗不能来处理，必须等 BOSS 用“解放”才能解除此状态。利用皇帝的“高贵な鹫”、“オ－バ－ロ－ド”技能与战斧的赋予武器属性技能一口气解决即可。

暴食”恶魔：ベルゼブブ

名称	HP	弱点	种族
ベルゼブブ	100000	雷、土	虫

BOSS 会使用让我方全体同时附上“恐怖”、“ストップ”、“混乱”状态的技能。其中“ストップ”可以通过时魔道士的辅助技能预防，“混乱”可以通过饰品或者忍者的辅助技能预防。在 BOSS 进入“暴食”状态的期间，当它受到攻击时会回复 HP，因此只能在这期间给我方上 Buff 或是回复队伍状态了。对策以上两点后按照一贯的输出方式来对付即可。

"贪欲"恶魔：マモン

名称	HP	弱点	种族
マモン	100000	火、风	飞行

BOSS会夺取我方全体1点的BP然后让自己回复3点BP，也会抢夺我方的能力值从而提高自己的能力值。其他就没什么特别了，使用皇帝的技能瞄准弱点属性输出即可。

"怠惰"恶魔：ベルフェゴ-ル

名称	HP	弱点	种族
ベルフェゴ－ル	100000	火→水→雷	飞行

之前妖狐使用的打消我方全体身上的Buff然后添上全弱点属性技能就是出自此恶魔。BOSS的弱点会按照火→水→雷这个顺序变化，每受到一次攻击就会变化一次，其中最初的弱点属性是随机的。因为打中BOSS弱点属性以外的攻击都会回复它的HP，所以一定记得要随时查看BOSS的弱点，魔法输出职业进行连续攻击时要记住上面列出的弱点变化顺序从而使出对应的属性魔法。

"愤怒"恶魔：サタン

名称	HP	弱点	种族
サタン	100000	水	恶魔

物理攻击力很高，准备好提高物防的装备和技能吧。BOSS会使用让我方全体陷入"バ－サク"状态的技能，也就是陷入狂暴无法控制角色，只能使用普通攻击的状态，可以装备让道具能够全体化使用的技能，然后找个没中招的角色使用万能药即可解除。

"嫉妒"恶魔：リヴァイアサン

名称	HP	弱点	种族
リヴァイアサン	100000	雷	水栖

之前妖狐用即死攻击暗算我方的就是这只恶魔，最好我方全体先装备上预防即死的饰品。当BOSS处于"高度浮游状态"时，物理攻击无效；当BOSS身体落下的时候进入"耐魔法形态"，魔法攻击无效，即使是普通攻击赋予属性也行不通。BOSS会使用"嫉妒"技能让我方的物理、魔法攻击力与物理、魔法防御力全都下降到75%，前期先用魔法输出，等BOSS身体落下后用皇帝的"高贵な鹫"一口气提升回攻击力然后一回合收拾它吧。

"傲慢"恶魔：ルシファ-

名称	HP	弱点	种族
ルシファ－	100000	风	飞行

此BOSS也会打消我方的Buff效果并让自己的能力值提升。可以使用驱魔人职业的"ピュリファイ"技能解除BOSS身上的Buff，减少威胁。此外，BOSS在受到单体物理攻击时会反弹伤害，注意提高一下输出角色的物防。当BOSS的HP不足50%时就会开始使用全体物理攻击，如果没有解除掉BOSS的Buff，那伤害将会非常高，当BOSS掉至此血线时，依然是用万能的皇帝技能提高我方输出然后速攻解决掉吧。









主线通关后，会解锁"山の次元洞"、"砦の次元洞"、"火の次元洞"三个隐藏迷宫。这些迷宫都是无法调整遇敌率的，固定在0%，其中在火の次元洞最深处有隐藏BOSS。隐藏迷宫的BOSS都在宝箱内，只要打开宝箱就会触发战斗。宝箱里的BOSS攻击力都相当高，全部都是龙系怪物，因此物理输出职业选择克制龙的大剑系武器比较好，首推能把输出极限化的皇帝职业，副职业装上战斧的精灵技，然后准备多些金钱让回复角色的副职业装备上商人技能，使用"BPドリンク"技能给输出职业增加行动次数。而白魔道士的"生命保存则"这种保命神技是能装多少就装多少为好。对付这些龙，除了要防止它们各自不同的异常状态外，基本上打法都是一样的，要想比较安全地用正常手段对付宝箱BOSS的话需要把人物等级提升到90左右。

山の次元洞

位置：圣骑士ブレイブ所居住的森の仕立て屋西侧。

可获得道具	地图	备注
ケリュケイオン	东部	宝箱
复活茸	中腹	掉落物
ドラグ－ン（ドラゴン战）	中腹	下方的宝箱
布都御魂（ドラゴンゾンビ战）	中腹	上方的宝箱
アスクレピオス	西部	右方的宝箱
エクスカリバ－Ⅲ（ミズチ战）	西部	左方的宝箱

BOSS ドラゴン

名称	HP	弱点	种族
ドラゴン	200000	水	龙

BOSS喜欢释放BP进行连续攻击，瞄准它的BP跌入负数的回合进行回复和Buff附加。

BOSS ドラゴンゾンビ

名称	HP	弱点	种族
ドラゴンゾンビ	200000	火、光	龙、尸灵

BOSS的血跌到一定程度时就会使用全体喷雾攻击，威力高而且会给我方全体赋予“毒”的异常状态，对策好这个后便老实瞄准弱点属性输出即可。

BOSS ミズチ

名称	HP	弱点	种族
ミズチ	200000	雷	龙

全体先装备上时魔道士能防止陷入“ストップ”状态的辅助技能，BOSS会使用冻眼赋予我方全体水属性弱点，然后使出的喷雾攻击的伤害基本上就会秒杀我方。要是来不及在它打出这个连击前收拾它的话，依靠“生命保存则”直接硬杠也是行得通的。

砦の次元洞

位置：カルディスラ北方过桥后的建筑可以进入，通往2F的开关需要从右边房间下方的隐藏通路走过去打开，而3F左边门的开关则需要先通过右上方的隐藏通路打开，接下来再前往左下方的隐藏通路打开通往2F的开关。2F左边通往1F的开关则要通过左下方的隐藏通路打开。

可获得道具	地图	备注
ドワ－フグラブ	2F	宝箱
レ－ヴァテイン	2F	右下开关处的下方有隐藏通路，走进来打开宝箱即可取得
マバリアシ－ト	3F	宝箱
エリクサ－	3F	宝箱
骑士エンペラ－（ジャバウォック战）	3F	在地图右下方的隐藏通路里
ブラックベルト	2F	左方的宝箱
リボン	1F	宝箱

BOSS ジャバウォック

名称	HP	弱点	种族
ジャバウォック	200000	光	龙

我方全员装备上防止“恐怖”状态的饰品，它也会使用魔眼赋予我方全体暗属性弱点，打法和ミズチ差不多。

火の次元洞

位置：ミスリル矿山B2的最深处可以进入，矿山在ハルトシルト的东北方。因为地图上有地形伤害所以先装备上素颜的“けんけんぱ”技能。

可获得道具	地图	备注
エ－テルタ－ボ	1F东	掉落物
魔神の腕轮	1F东	右上方的宝箱
キャノンナックル（ワイヴァ－ン战）	1F东	中央的宝箱
エルメスの靴	1F东	左上的宝箱
ミョルニル	2F东	右下的宝箱
ハイパ－リスト	2F东	左上的宝箱
パラシュ（ベヒュモス战）	2F东	左下的宝箱
ガ－ンディ－ヴァ（サラマンダ－战）	3F	上方的宝箱
ソウルオブサマサ	3F	下方的宝箱
ドラグヴァンデル（ラ－ド－ン战）	3F	中央的宝箱
クリスタルベスト	2F西	右下的宝箱
血涂られた盾	2F西	中央的宝箱
ラストエリクサ－	2F西	左下的宝箱
天逆鉾（シンリュウ战）	1F西	宝箱

BOSS ワイヴァ－ン

名称	HP	弱点	种族
ワイヴァ－ン	200000	火	龙

BOSS会使用风属性的全体攻击。

BOSS ベヒュモス

名称	HP	弱点	种族
ベヒュモス	200000	雷	龙

BOSS会使用让我方全体陷入“沉默”状态的全体攻击，魔法输出职业在开战前先装备上防止沉默的饰品吧。其中BOSS还会使用让我方陷入“毒”状态的单体啃咬攻击，不过造成不了多少大威胁，让白魔道士来回复异常状态即可。

BOSS サラマンダ－

名称	HP	弱点	种族
サラマンダ－	200000	水	龙

BOSS 会使用火属性的全体攻击。因为它使用全体攻击的频率比较高，所以一定要保持好团队的血量。

BOSS ラ－ド－ン

名称	HP	弱点	种族
ラ－ド－ン	200000	风	龙

在开战前全员先装备上防止“麻痹”状态的饰品。

BOSS シンリュウ

名称	HP	弱点	种族
シンリュウ	200000	暗	龙

开战前物理输出职业先装备上防止“暗暗”状态的饰品，BOSS 会使用光属性的全体攻击。

隐藏 BOSS

在 1F 西与冒险家搭话，便能挑战本作最强的隐藏 BOSS——冒险家。要和冒险家对战必须先打倒同样位于 1F 西宝箱内的 BOSS“シンリュウ”，在シンリュウ战后用脱出道具返回迷宫出口保存后，再以万全的状态挑战冒险家吧。要想无伤前往冒险家处，只要在人物等级 99 的情况下装备上妖狐的“黄泉送り”技能、素颜的“けんけんぱ”技能还有占星术师的“未来予知”技能便可以在地图内不受到任何伤害来到冒险家面前。

要想挑战冒险家最好还是把等级练到 99，要注意一旦战败就会返回标题画面。

BOSS 冒险家、相棒

名称	HP	弱点	种族
冒险家	530000	无	人型
相棒	50000	无	兽

开战前先让物理输出职业装备上防止“暗暗”状态的饰品。第一阶段战斗胜利后，会与脱下帽子的冒险家进行连续战斗，注意因为是属于“连战”，因此 BP 点的状况会保持上一回合的状态不会回复。第二阶段的冒险家与相棒的数值和第一阶段相同，只是使用的技能有所变化。

想要攻击冒险家的话，相棒会挺身而出保护冒险家，而无论是先打倒相棒还是先打倒冒险家也好，下一回合存活下来的一方都会把被打倒的 BOSS 召唤回来，因此最好就是能同时打倒两人，要随时查看两个 BOSS 的 HP。正常情况下当冒险家使出全体攻击“全体斩り”时 BP 会变成负数，可以趁这个机会先打倒相棒，然后利用冒险家使出召唤的那回合对冒险家进行输出。但是在相棒给冒险家回复 BP 的情况下就不是这样了，而且当冒险家在 BP 较高的情况下，可能会连续使用两次“全体斩り”或是“メテオ”，两者伤害都非常高，“生命保存则”必须要多带几个防止灭团。进入第二阶段后冒险者会使用皇帝职业的“ゾネンブル－メ”技能，会令行动慢的角色先行动，同时释放 BP 后的连续指令发动顺序也是逆转的，要留心计算。

用正常打法的话很难对付冒险家，在这里笔者介绍一个邪道打法，这个利用 AI 漏洞的打法，直到游戏的 1.0.2 版依然适用，要不要采用就看玩家自由了。

①让一个角色的皇帝职业习得“冬の嵐”，为了提高输出还需要习得“オ－バ－ロ－ド”。
②队伍构成：皇帝（副职业随意）、白魔道士（副职业随意）、装备了“四刀流”、“二刀心得”的战斧 ×2
③第一场开始首先对准相棒集中输出，回复职业每盘都使用回复技能防止有我方角色被打倒。计算好血量，在打倒相棒的那一回合使用皇帝的“冬の嵐”。因为冒险家的 AI 是固定会在相棒被打倒的下一回合复活它的，但是皇帝的“冬の嵐”可以断绝场上所有的回复效果，因此冒险家的复活行动是无效的。而 AI 的限制使得冒险家会继续复活相棒，于是我方只要计算好“冬の嵐”的结束时间（持续 3 回合），在结束前再次施放，冒险家就会不断重复复活行动，于是其他职业就可以一直无脑对冒险家进行输出了。
④记得在进入下一次连战时让 BP 维持正数，不然很可能开场就会被冒险家秒杀，接下来第二场战斗如法炮制，留意好“ゾネンブル－メ”的行动顺序逆转，只要有点耐心便可获取最终的胜利。

玩后感

本作追加的新职业数量不少而且各有特色，而且新的“连续机会”系统会让玩家一不小心就陷进练级快感中无法自拔。本作的音乐虽然更换了制作团队不过素质也不低，尤其是魔王战的 BGM 相当不错，至于剧情方面，整体风格则比前作显得更为积极向上，几个特殊的故事演出非常有代入感。总的来说，本作还是非常值得一玩的 RPG 大作。



各位《异度之刃》的玩家，已经进入了二周目了吗？本作有着丰富的要素，尤其是与NPC的交流，以及支线任务的完成，足以谋杀大量的游戏时间。此次研究将为玩家带来全场景地图、全NPC位置和以物易物列表，还有所有任务的完成方法。希望能帮助玩家更好地享受游戏。

RPG	角色扮演	
New 3DS	异度之刃 ゼノブレイド	
Nintendo	日版	2015年4月2日
对应邂逅通信/amiibo	1人	3996日元
		相关报道：Vol.233

文 虫无兮　美编 Juxi

全场景及全NPC资料

下面会列出本作所有场景的地图（除了巨神胎内（第一回）、监狱岛（第一回）和机神界中枢这些一本道的场景），并标出地点、地标和秘境的位置，方便玩家完成场景地图。针对一些难以发现的场所，也会给予提示。网格则是用于区分地区，方便后文的任务中进行描述。

每个场景后面还会附上该场景内可能出现的所有NPC的列表，以日文五十音图的顺序排列。NPC名字的颜色有不同含义：黑色表示该NPC今后大部分时间将一直呆在该地区，不排除因个别任务而暂时离开的可能；黄色表示该NPC只是暂时出现在该地区，会随着剧情的推进或任务的完成而移动；蓝色表示该NPC可以移居到コロニ–6，或者会因玩家的任务分歧而移居到别的地区；红色表示该NPC会因剧情推进或任务完成而彻底消失。

在NPC的以物易物列表当中，后面的星数表示评价值要求。只有当前场景的评价值达到指定数量，在以物易物列表中才会出现该道具。此外，每个NPC的列表的最后一项为附赠品，后面的数值为价格差。当玩家用于以物易物的道具的价格，和即将换取的道具的价格之间的差额大于或等于该价格差时，就能拿到作为附赠品的道具。部分NPC的以物易物列表里有※号，表示该道具正是完成收集品图鉴里“その他”这一页所需要的道具。

コロニ-9（コロニ-9周边）

テフラ洞窟 [B7]
テフラ洞窟 [F8]
全域

简介

コロニ–9并没有什么难以到达的地方。东侧有几个地点是在主线中不会路过的，需要玩家自己游过广阔的湖进行探索。虽然只是第一个场景，但是コロニ–9里面已经有70级以上的怪物出没，需要当心。



地标及秘境一览

A	ジェム爷の露天商	F	军事区 正门
B	机神兵残骸迹地	G	居住区 憩いの广场
C	コロニ -9 正面口	H	见晴らしの丘公园
D	商业区 エ－テル灯	I	テフラ洞窟 入口
E	中央区 广场	J	シリンダ－格纳库

地点一览

a	商业区	g	对空炮 3 号基
b	军事区	h	テフラ坂
c	兵器开发局 研究栋	i	断崖の池
d	居住区	j	アゴラの岸
e	对空炮 1 号基	k	ハッザイ岬
f	对空炮 2 号基	l	ダンバン邸

NPC一览

NPC 名称 ア - ドルフ
出没地点 军事区北侧西边的楼梯附近（pm7:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
防具	コロニ－キャップ	1 ☆
素材	坏れた机界部品・小	1 ☆
宝石	会心アップ Ⅰ	2 ☆
收集品	ココ－マワリ	3 ☆
素材	软体の粘液	3 ☆
宝石	会心アップ Ⅱ	4 ☆
收集品	ナイトチュ－リップ	4 ☆
素材	污れた羽根	70

NPC 名称 アルノルト
出没地点 军事区南侧入口附近（pm9:00 ～ am0:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	シロスジオサムシ	1 ☆
武器	ホムス军刀	1 ☆
素材	サモンの生臭い白身	2 ☆
收集品	ハッピ－ウサギ	3 ☆
防具	フロントア－マ－	4 ☆
素材	バニ－ヴの爱用铁材	5 ☆
素材	バニットの肉球ハンコ	250

NPC 名称 ヴェルナ -
出没地点 机神兵残骸迹地（全天）

物品种类	物品名称	要求
收集品	あまあまワサビ	1 ☆
宝石	筋力アップ Ⅰ	1 ☆
防具	コロニ－キャップ	1 ☆
收集品	シツガイ岩板	2 ☆
素材	バニットの肉球ハンコ	2 ☆
武器	メタルランサ－	2 ☆
素材	しめった毛	3 ☆
防具	レザ－シュ－ズ	3 ☆
宝石	筋力アップ Ⅱ	4 ☆
收集品	虹色キュ－ビック	3900

NPC 名称	エミ・リ－タ	
出没地点	军事区北侧的台阶上（am8:00 ～ pm0:00）	
物品种类	物品名称	要求
素材	穴あき水かき	1 ☆
武器	轻量化バンカ－	1 ☆
素材	スパイドの粘着细糸	2 ☆
收集品	ポポンタンポポ	3 ☆
收集品	ナイトチュ－リップ	3 ☆
宝石	エ－テルバリアⅡ	4 ☆
防具	バトルギア	4 ☆
宝石	エ－テルバリアⅢ	5 ☆
素材	ゴワゴワの毛	80

NPC 名称	エリック	
出没地点	军事区研究栋外北侧（pm7:00 ～ pm9:00）	
物品种类	物品名称	要求
收集品	ソウゲントンボ	1 ☆
素材	クライブの岩ハウス	2 ☆
武器	カ－ボンバンカ－	2 ☆
防具	アフタ－トップス	2 ☆
宝石	ヘイトアップⅡ	4 ☆
素材	老化した虫脚	4 ☆
宝石	ヘイトアップⅢ	5 ☆
素材	穴あき水かき	110

NPC 名称	オルクホング	
出没地点	商业区北侧 1F 湖畔（pm9:00 ～ am0:00）	
物品种类	物品名称	要求
宝石	抜刀テンションⅠ	1 ☆
防具	コロニ－カフス	1 ☆
素材	バニットの选别铁材	3 ☆
素材	ザラザラな皮肤	3 ☆
收集品	クリア－モンド	4 ☆
宝石	回复アップⅠ	4 ☆
武器	五分咲きの太刀	5 ☆
收集品	ソウゲントンボ	2700

NPC 名称	カズロ－	
出没地点	居住区西南侧的树荫下（pm9:00 ～ am3:00）	
物品种类	物品名称	要求
收集品	あまあまワサビ	1 ☆
宝石	攻击力安定Ⅰ	3 ☆
素材	纯正チャンバ－部品	3 ☆
防具	ライトグロ－ブ	3 ☆
宝石	エ－テル防御增Ⅰ	4 ☆
素材	アルマのママミルク	4 ☆
素材	クライブの铁制芸术	2270

NPC 名称	カンタン	
出没地点	军事区北侧（am6:00 ～ pm0:00）	
物品种类	物品名称	要求
收集品	サチベリア	1 ☆
武器	ハンタ－ナイフ	1 ☆
收集品	スネイモリ	3 ☆
宝石	エ－テルアップⅡ	3 ☆
素材	トキロスの求婚羽根	3 ☆
宝石	エ－テルアップⅢ	5 ☆
素材	バニ－ヴの虫食い木材	5 ☆
防具	传令シュ－ズ	5 ☆
素材	小さなウロコ	90



NPC 名称	キング・スクイズ	
出没地点	商业区西北侧 2F（pm10:00 ～ am3:00），完成任务 014 之后消失	
物品种类	物品名称	要求
收集品	赤色レタス	1 ☆
防具	レグナスブ－ツ	1 ☆
收集品	リ－フ・ミステリ－	3 ☆
素材	纯正クランク部品	3 ☆
宝石	ヘイトアップⅠ	4 ☆
宝石	ヘイトアップⅡ	5 ☆
素材	リザドの动く尻尾	5 ☆
素材	スパイドの阎魔糸	5290

NPC 名称	グレフ	
出没地点	居住区西南面的桥旁边（am9:00 ～ pm3:00）	
物品种类	物品名称	要求
素材	ゴワゴワの毛	1 ☆
收集品	虹色キュ－ビック	2 ☆
宝石	ヘイト低下Ⅰ	4 ☆
素材	もげた虫アゴ	4 ☆
防具	ウォ－リアクイス	4 ☆
宝石	ヘイト低下Ⅱ	5 ☆
防具	クラフトガ－ド	5 ☆
素材	バニットの选别铁材	280

NPC 名称	ケニ・ルヒン	
出没地点	居住区憩いの广场（am9:00 ～ pm3:00）；ジェム爷の露天商旁边（pm3:00 ～ am9:00）	
物品种类	物品名称	要求
素材	污れた羽根	1 ☆
素材	スキ－トの甘露黑蜜	1 ☆
防具	コロニ－トップス	1 ☆
收集品	カムカムラディッシュ	2 ☆
宝石	物理防御增Ⅰ	2 ☆
收集品	ポップンカワゲラ	4 ☆
宝石	物理防御增Ⅱ	5 ☆
武器	ブロックガ－ダ－	1800

NPC 名称	コパム	
出没地点	商业区东南侧的店铺里（am7:00 ～ pm3:00）	
物品种类	物品名称	要求
收集品	赤色レタス	1 ☆
素材	バニットの锻えた木材	1 ☆
素材	グロッグの气付け药	1 ☆
收集品	カムカムラディッシュ	3 ☆
防具	ナイトゴ－グル	4 ☆
收集品	シロスジオサムシ	2100



NPC 名称	ジャクソン	
出没地点	居住区西南面的小路里（am8:00 ～ pm3:00）完成任务 038 的 B 路线之后，在西南面民居前（am8:00 ～ pm3:00）	
物品种类	物品名称	要求
收集品	カムカムラディッシュ	1 ☆
武器	ラスティガ－ダ－	1 ☆
素材	フラミ－の无精卵	2 ☆
收集品	まよいヅタ	3 ☆
防具	スイマ－クリ－ム	3 ☆
宝石	自然回复アップⅡ	4 ☆
宝石	自然回复アップⅢ	5 ☆
素材	スキ－トの甘露黑蜜	5 ☆
素材	アントルの极上アゴ	1510

NPC 名称	シュ－ラ	
出没地点	商业区东南面的长椅（pm9:00 ～ am6:00），进入 17 章之后到接下任务 090 之前会呆在テフラ洞窟	
物品种类	物品名称	要求
收集品	ブル－チェ－ン	1 ☆
防具	キャラバンギア	2 ☆
素材	纯正フレ－ム部品	3 ☆
武器	ミリオンバンカ－	3 ☆
宝石	物理防御增Ⅰ	4 ☆
素材	小さなかぎ爪	4 ☆
宝石	物理防御增Ⅱ	5 ☆
素材	クライブの岩ハウス	300

NPC 名称	ジョエル	
出没地点	居住区西南面（pm6:00 ～ am3:00）	
物品种类	物品名称	要求
收集品	プレ－ト・スノ－	1 ☆
武器	アクリルバンカ－	1 ☆
防具	ライトトップス	2 ☆
收集品	コガネイモムシ	3 ☆
素材	纯正シャフト部品	3 ☆
素材	キャピルの甘い毒汁	5 ☆
素材	アルマの生ミルク	310

NPC 名称	ジロ－ク	
出没地点	居住区中央的广场最深处（pm7:00 ～ am0:00）	
物品种类	物品名称	要求
素材	穴あき水かき	1 ☆
收集品	ブル－チェ－ン	3 ☆
收集品	まよわぬゴケ	3 ☆
防具	ウォ－リアグリ－ヴ	4 ☆
素材	マリスの极上甲罗	2720

NPC 名称	スザンナ	
出没地点	居住区西 憩いの广场西南面（am6:00 ～ pm3:00）	
物品种类	物品名称	要求
素材	折れた触角	1 ☆
防具	コロニ－シュ－ズ	1 ☆
宝石	物理防御增Ⅰ	2 ☆
素材	ヴァンプの亲知らず	2 ☆
收集品	オオジロバチ	3 ☆
防具	ライトキャップ	3 ☆
收集品	アマイロチョウ	4 ☆
宝石	物理防御增Ⅱ	4 ☆
武器	ガストショット	5 ☆
素材	古代防卫机构の装甲	450

NPC 名称	スルワ	
出没地点	商业区南侧的エ－テルランプ店前（pm9:00 ～ am3:00）	
物品种类	物品名称	要求
素材	泥污れの兽皮	1 ☆
收集品	あまあまワサビ	2 ☆
防具	キャラバンレギンス	2 ☆
宝石	スロウ抵抗Ⅰ	4 ☆
宝石	スロウ抵抗Ⅱ	4 ☆
素材	アントルの极上アゴ	4 ☆
素材	キャピルの神糸	5290

NPC 名称	ソニア	
出没地点	商业区南侧的エ－テルランプ店前（am9:00 ～ pm3:00）	
物品种类	物品名称	要求
素材	ゴワゴワの毛	1 ☆
素材	スパイドの茧糸	1 ☆
收集品	サチベリア	2 ☆
收集品	ナナジュウナナフシ ※	3 ☆
防具	キャラバンア－マ－	3 ☆
收集品	プレ－ト・スノ－	4500

NPC名称 ソルトセサミ

出没地点：商业区东南面的巷子深处（pm8:00 ~ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	坏れた机界部品・小	1☆
防具	コロニ－ボトムズ	1☆
宝石	HPアップⅠ	2☆
收集品	ラビットダイオ－ド	3☆
宝石	攻击力强化Ⅰ	3☆
素材	ヴァンプの青翼	3☆
收集品	まよわぬゴケ	4☆
武器	积乱云刀	5☆
武器	ラグボ－ンハンマ－	2830

NPC名称 ツィリル

出没地点：商业区东北角的2F（am7:00 ~ pm0:00）；完成任务001后，在ジェム爷南面2F的桥上（am9:00 ~ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	小さなウロコ	1☆
收集品	ブラックキウイ	3☆
宝石	スロウ抵抗Ⅰ	3☆
防具	キャラバンガ－ド	3☆
素材	クライブの磨き石	4☆
宝石	スロウ抵抗Ⅱ	5☆
收集品	サチベリア	1500

NPC名称 ディ－ン

出没地点：军事区研究栋外南侧（am8:00 ~ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	オオジロバチ	1☆
宝石	エ－テルバリアⅠ	1☆
防具	コロニ－トップス	1☆
素材	纯正プラグ部品	3☆
素材	割れたハサミ	3☆
收集品	スネイモリ	4☆
宝石	エ－テルバリアⅡ	5☆
素材	坏れた机界部品・小	200

NPC名称 ディオニ－ジス

出没地点：居住区东南面（am6:00 ~ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	虹色キュ－ビック	1☆
素材	ヴァンプの八重齿	2☆
防具	お守りバングル	2☆
宝石	攻击力安定Ⅱ	4☆
素材	软体の粘液	4☆
宝石	攻击力安定Ⅲ	5☆
素材	トキロスの求婚羽根	300

NPC名称 デジレ－ン

出没地点：商业区北侧1F湖畔（pm7:00 ~ pm9:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	汚れた羽根	1☆
防具	コロニ－ボトムズ	1☆
收集品	オオジロバチ	2☆
宝石	ヘイトアップⅠ	2☆
素材	小さなかぎ爪	3☆
收集品	クラブドウ	4☆
宝石	ヘイトアップⅡ	4☆
防具	ウオ－リアプレ－ト	4☆
武器	雪化妆の太刀	16560

NPC名称 デジレ－ン

出没地点：完成了任务041的A路线时，在商业区北侧巡回（pm7:00 ~ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	バニットの肉球ハンコ	1☆
防具	レグナスギア	1☆
收集品	赤色レタス	2☆
宝石	HPアップⅠ	2☆
素材	スパイドの集音耳	3☆
收集品	钢铁の绢布	4☆
宝石	HPアップⅡ	5☆
武器	雪化妆の太刀	16560

NPC名称 デジレ－ン

出没地点：完成了任务041的B路线时，在ジェム爷面前（pm9:00 ~ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ココ－マワリ	1☆
武器	ジャックナイフ	1☆
防具	ライトシュ－ズ	2☆
素材	マリスの极上甲罗	3☆
宝石	筋力アップⅠ	4☆
宝石	筋力アップⅡ	4☆
武器	雪化妆の太刀	16560

NPC名称 デュランド

出没地点：17章之后，完成了任务112时，在见晴らしの丘公园（全天）

物品种类	物品名称	要求
武器	ディストピア	1☆
防具	フィ－ルドボトムズ	3☆
宝石	筋力アップⅤ	4☆
宝石	ヘイト低下Ⅴ	5☆
素材	ラ－ナの极上爪	2380

NPC名称 ドロテア

出没地点：商业区入口（am9:00 ~ pm6:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	小さな甲罗	1☆
防具	レグナスギア	1☆
收集品	ソウゲントンボ	2☆
收集品	クラブドウ	3☆
宝石	毒防御Ⅰ	4☆
宝石	毒防御Ⅱ	5☆
素材	キャピルの神糸	5☆
收集品	オオジロバチ	1800

NPC名称 ニルニ－

出没地点：居住区西南面的桥附近（am10:00 ~ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	キャピルの甘い汁	1☆
武器	ホムス军刀	1☆
防具	レグナスガ－ド	1☆
收集品	ソウゲントンボ	3☆
收集品	アマイロチョウ	3☆
素材	スパイドの阎魔糸	5☆
素材	グロッグの药效油	320

NPC名称 ヌ－ク

出没地点：军事区正中央（pm9:00 ~ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ブラックキウイ	1☆
宝石	エ－テルバリアⅠ	1☆
素材	グロッグの鸣き袋	1☆
防具	コロニ－シュ－ズ	1☆
武器	ボマ－ランサ－	2☆
素材	スキ－トの幸せ羽根	3☆
防具	ピスティスキャップ	3☆
收集品	リ－フ・ミステリ－	4☆
宝石	拔刀テンションⅠ	4☆
防具	ノポルガ－ド	5100

NPC名称 ネリネ

出没地点：居住区的憩いの广场西南面（am10:00 ~ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	小さなウロコ	1☆
素材	割れたハサミ	1☆
防具	レグナスレギンス	1☆
收集品	シロスジオサムシ	3☆
素材	スキ－トの幸せ羽根	1510

NPC名称 パイラル

出没地点：军事区研究栋内（pm6:00 ~ pm9:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	坏れた机界部品・大	1☆
防具	试作型重装グリ－ヴ	2☆
收集品	プレ－ト・スノ－	3☆
宝石	回复アップⅠ	3☆
素材	グロッグの笑い袋	4☆
宝石	回复アップⅡ	5☆
素材	天空の宝玉	8320

NPC名称 パオラ

出没地点：商业区东侧（am9:00 ~ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ブラックキウイ	1☆
武器	轻量化バンカ－	1☆
素材	キャピルの甘い汁	2☆
防具	试作型重装ヘルム	2☆
素材	バニ－ヴの肉球ハンコ	5☆
收集品	ココ－マワリ	2700

NPC名称 パピィ

出没地点：居住区东面的巷子里（pm6:00 ~ am0:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	坏れた机界部品・中	1☆
武器	ディフェンスナイフ	1☆
收集品	クルイモ	2☆
收集品	钢铁の绢布	3☆
宝石	自然回复アップⅠ	3☆
防具	ライトボトムズ	3☆
宝石	自然回复アップⅡ	4☆
素材	リザドの月光宝玉	5☆
素材	グロッグのダイア眼球	8320

NPC名称 フランソワ

出没地点：居住区的憩いの广场的花坛附近（am9:00 ~ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	フマンカナブン	1☆
宝石	拔刀テンションⅠ	1☆
素材	纯正プレ－ト部品	1☆
素材	キャピルの甘い毒汁	1☆
武器	アルコズパイク	1☆
防具	スイマ－クリ－ム	2☆
收集品	コガネイモムシ	4☆
防具	コロニ－キャップ	4☆
宝石	拔刀テンションⅡ	5☆
素材	纯正シャフト部品	630

NPC名称 フリッツ

出没地点：居住区西南面的桥附近（am10:00 ~ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ラビットダイオ－ド	1☆
宝石	筋力アップⅠ	1☆
防具	コロニ－ボトムズ	1☆
素材	アントルの锐いアゴ	2☆
素材	バニ－ヴの虫食い木材	3☆
收集品	ハッピ－ウサギ	4☆
宝石	筋力アップⅡ	5☆
素材	サ－ディの新鲜な赤身	290



NPC 名称 **ベッティ**

出没地点：居住区的憩いの广场的花坛附近（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	小さな甲罗	1 ☆
素材	グロッグの药效油	1 ☆
武器	アイアンパイク	1 ☆
收集品	フマンカナブン	2 ☆
收集品	ポップンカワゲラ	3 ☆
宝石	エ－テルバリアⅠ	4 ☆
宝石	エ－テルバリアⅡ	4 ☆
防具	コ－トレギンス	5 ☆
素材	纯正フレ－ム部品	600

NPC 名称 **マ - シャ**

出没地点：商业区商店附近（am10:00 ～ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ポポンタンポポ	1 ☆
素材	アルマの生ミルク	2 ☆
素材	クイ－ンの巨大アゴ	3 ☆
武器	压碎クラッシュ	3 ☆
宝石	自然回复アップⅠ	4 ☆
宝石	自然回复アップⅡ	5 ☆
防具	ゴルドグリ－ヴ	5 ☆
收集品	ブラックキウイ	2400

NPC 名称 **ミラ -**

出没地点：商业区北侧湖边的小巷里（全天）；完成任务023后在军事区出现（am8:00 ～ pm6:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ココ－マワリ	1 ☆
宝石	エ－テル防御增Ⅰ	1 ☆
防具	コロニ－シュ－ズ	1 ☆
素材	スキ－トの甘露蜜	2 ☆
素材	もげた虫アゴ	3 ☆
防具	スイマ－オイル	3 ☆
收集品	クレ－ジミント	4 ☆
宝石	HP アップⅠ	4 ☆
素材	折れた触角	60

NPC 名称 **メイニ -**

出没地点：居住区西南面的桥边（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	坏れた机界部品・大	1 ☆
收集品	サチベリア	3 ☆
宝石	ヘイト低下Ⅰ	3 ☆
防具	キャラバンブ－ツ	3 ☆
宝石	ヘイト低下Ⅱ	4 ☆
素材	ザラザラな皮肤	4 ☆
素材	坏れた机界部品・中	240

NPC 名称 **メフィメフィ**

出没地点：军事区中央（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ポポンタンポポ	1 ☆
武器	ブロックガ－ダ－	1 ☆
素材	クライブの铁ハウス	2 ☆
收集品	スネヤモリ	3 ☆
防具	ライトシュ－ズ	3 ☆
防具	バトルア－マ－	4 ☆
素材	ヴァンプの青翼	5 ☆
防具	试作型重装ヘルム	8000

NPC 名称 **モニカ**

出没地点：军事区研究栋外北侧（pm7:00 ～ pm9:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	坏れた机界部品・中	1 ☆
武器	ハンタ－ナイフ	1 ☆
收集品	ブル－チエ－ン	2 ☆
素材	バニットの幸せ苗木	2 ☆
收集品	モネズミ	3 ☆
宝石	攻击力强化Ⅰ	4 ☆
防具	ウォ－リアア－ム	4 ☆
宝石	攻击力强化Ⅱ	5 ☆
素材	泥污れの兽皮	90

NPC 名称 **ヤ - ン**

出没地点：军事区训练场（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	バニットの肉球ハンコ	1 ☆
防具	コロニ－カフス	1 ☆
收集品	ラビットダイオ－ド	2 ☆
宝石	攻击力安定Ⅰ	2 ☆
素材	バニ－ヴの肉球ハンコ	3 ☆
收集品	モネズミ	4 ☆
宝石	攻击力安定Ⅱ	4 ☆
素材	バニットの锻えた木材	290

NPC 名称 **リルカ**

出没地点：ダンバン邸前（am10:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	オドリンゴ	1 ☆
素材	折れた触角	1 ☆
防具	コロニ－トップス	1 ☆
收集品	サンサンイチジク	2 ☆
宝石	ヘイトアップⅠ	2 ☆
宝石	ヘイトアップⅡ	3 ☆
素材	老化した虫脚	3 ☆
武器	バウンサ－ナイフ	3 ☆
收集品	ブル－チエ－ン	3000

NPC 名称 **ルビオル**

出没地点：军事区正门（am8:00 ～ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	泥污れの兽皮	1 ☆
防具	レグナスア－マ－	1 ☆
收集品	シロスジオサムシ	2 ☆
素材	しめつた毛	4 ☆
素材	小さな甲罗	100

NPC 名称 **レモ - レオン**

出没地点：商业区エ－テルランプ商店前（pm7:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	クルイモ	1 ☆
宝石	エ－テル防御增Ⅰ	1 ☆
防具	コロニ－カフス	1 ☆
素材	グロッグの药效油	2 ☆
防具	おしゃれベルト	2 ☆
素材	リザドの动く尻尾	3 ☆
武器	ラグボ－ンハンマ－	3 ☆
收集品	まよいヅタ	4 ☆
宝石	エ－テル防御增Ⅱ	5 ☆
武器	バウンサ－ナイフ	2160

NPC 名称 **ロ - ズウェスト**

出没地点：商业区、ジェム爷东面桥头（am0:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	オドリンゴ	1 ☆
防具	ホムスの装甲服	1 ☆
素材	古代防卫机构の装甲	2 ☆
宝石	毒防御Ⅱ	4 ☆
素材	ヴァンプの发留め	4 ☆
宝石	毒防御Ⅲ	5 ☆
素材	リザドの月光宝玉	8320

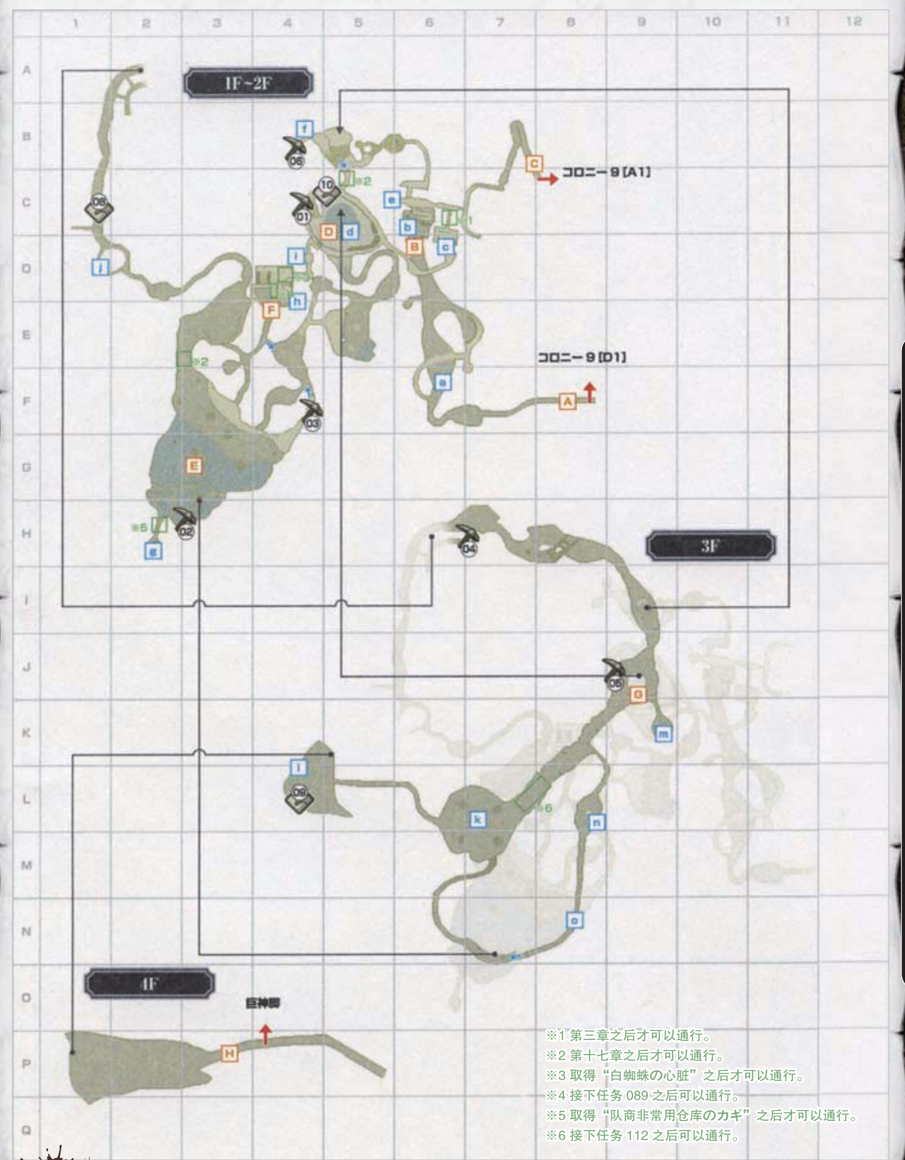
NPC 名称 **ロコ**

出没地点：商业区的ジェム爷西侧（am10:00 ～ pm3:00）完成任务036后出现在ダンバン邸前面（am10:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	クルイモ	1 ☆
收集品	クリア－モンド	3 ☆
宝石	ヘイトアップⅠ	3 ☆
素材	サ－ディの新鲜な赤身	3 ☆
防具	兽皮のベルト	3 ☆
宝石	ヘイトアップⅡ	5 ☆
素材	ラ－ナの极上爪	5 ☆
收集品	ラビットダイオ－ド	3000



テフラ洞窟（コロニ-9周边）



简介

在游戏初期就会路过的场景。不过在第十七章之后，会因为地形变动而出现大量的新地点。玩家需要从ヴィリア湖的西北侧出发，沿着骨の回廊一路前进才能探索这些新地点。

隐し仓库：并没有什么特别，但是容易被漏掉的一个地方。可以传送到テフラ洞窟里口然后往回走，在第十七章之后，原本堵住其入口的泥土会消失。

宗主纳骨堂&祈りの间：这两处地方的入口从远处看都是墙壁，持有特定道具之后靠近才会打开，需要仔细搜索墙壁。

队商非常用仓库：需要在第十七章接下任务，然后在慈悲の天窗获得钥匙，才能打开这里的门。

地标及秘境一览

A	テフラ通り
B	マグ・メルドの遗迹
C	テフラ洞窟里口
D	叹きの泉
E	ヴィリア湖
F	バルファルガ墓地
G	慈悲の天窗
H	脚の峠道

地点一览

a	キャピルの巢	i	祈りの间
b	第2左舷仓库	j	骨の回廊
c	脱出ポッド室	k	女王蜘蛛の巢窟
d	テフラ大空洞	l	膝头の丘
e	隐し仓库	m	队商中继地
f	忘れ去られた洞穴	n	スパイドの狩场
g	队商非常用仓库	o	清めの道
h	宗主纳骨堂		



NPC一览

NPC名称 エン・シルバ－

出没地点 任务161进行中，会一直呆在3F的膝头の丘（全天）

物品种类	物品名称	要求
收集品	タチバサミムシ	1☆
收集品	フリ－ジアシスト	2☆
宝石	炎热强化V	2☆
宝石	デバフ时间追加V	3☆
素材	次世代プレ－ト部品	3☆
素材	次世代スラスタ－部品	4☆
素材	サウラ－の兽帝大牙	7590

NPC名称 シュ－ラ

出没地点 从17章开始，呆在バルファルガ墓地（全天），接下任务090后离开

物品种类	物品名称	要求
收集品	リ－フ・ミステリ－	1☆
宝石	エ－テル防御増V	1☆
素材	スパイドの茧糸	1☆
防具	ライトトップス	2☆
收集品	サンサンイチジク	3☆
武器	カ－ボンバンカ－	3☆
宝石	会心アップV	4☆
素材	クイ－ンの极上アゴ	4☆
防具	クラフトガ－ド	4☆
防具	ウォ－リアグリ－ヴ	5☆
素材	クイ－ンの巨大アゴ	1250

巨神脚（コロニ-6周边）





简介

游戏中最广阔的场景，需要玩家进行地毯式的搜寻才能踏遍所有地方。场景分为上下两层，有部分地点需要从上层跳下才能到达。在脱出艇キャンプ中有大量的NPC，会随着コロニ–6开始复兴而迁徙。

开拓者の展望台： 需要从下层的ダクシャ神殿一旁沿着悬崖的小路前进才能到达。由于ダクシャ神殿本身就在很偏远的地方，一旦不小心死亡就要从很远的地标重新开始走路，建议玩家尽快到达该秘境。

崇拜者の乐园： 需要从A19的斜坡开始沿着漫长的道路一路前进才能到达该秘境。



地标及秘境一览

A	ラグリナ溪谷道
B	ジャポス岩の休憩所
C	ガムトの道标
D	脱出艇キャンプ
E	ラグエル大桥 第1塔
F	ラグエル大桥 第2塔
G	ラセン谷
H	ザクスの道标
I	バクス岩窟通り
J	开拓者の展望台
K	崇拜者の乐园

地点一览

a	ガウル平原
b	ヴォルフのねぐら
c	ロ－のオアシス
d	タ－キンの本营
e	ビリエラ丘陵
f	天空の舞台
g	キスク洞窟
h	ダクシャ神殿
i	ラグエル湖
j	静寂の岩屋
k	マ－クウエル街道
l	风鸣りの空洞
m	裂け目の泷
n	旅人の休息迹地
o	カシュハパの泷

NPC一览

NPC名称 ア-ダ

出没地点：脱出艇キャンプ的洞穴最深处（全天）

物品种类	物品名称	要求
武器	ア－ミ－パイク	1☆
收集品	ナイトチュ－リップ	1☆
素材	クイ－ンの巨大アゴ	1☆
防具	フィ－ルドボトムズ	2☆
宝石	气绝抵抗Ⅱ	3☆
收集品	ポップンカワガラ	3☆
素材	さびた机界部品・大	3☆
宝石	气绝抵抗Ⅲ	4☆
武器	アイアンパイク	880

NPC名称 アンナ

出没地点：脱出艇キャンプ的洞穴入口边上（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	クラブドウ	1☆
素材	タ－キン族のトサカ	1☆
武器	シフトライフル	1☆
宝石	开幕攻击强化Ⅰ	2☆
宝石	开幕攻击强化Ⅱ	4☆
收集品	シツガイ岩板	5☆
素材	フライアのストロ－	5☆
防具	フィ－ルドグロ－ブ	5☆
防具	スピ－ドブ－ツ	5☆
素材	スパイドの粘着细糸	550

NPC名称 イワン

出没地点：脱出艇キャンプ的洞穴深处（am9:00 ～ pm3:00）；完成任务097后呆在洞穴入口旁(am9:00 ～ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	クリア－モンド	1☆
素材	ランプスの发光液	1☆
防具	ハンタ－ブ－ツ	1☆
素材	ホッグスの一本针	2☆
防具	フィ－ルドキャップ	2☆
收集品	モネズミ	3☆
宝石	パラライズ抵抗Ⅳ	4☆
宝石	パラライズ抵抗Ⅴ	5☆
武器	マキナ・カムカム	28320



※1 完成任务184之后才能通行。

NPC名称 エイン

出没地点：第十七章开始，在脱出艇キャンプ外的池子边上（pm9:00 ～ am0:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	ヴォルフの班柄毛皮	1☆
防具	ハンタ－ブ－ツ	1☆
收集品	クリア－モンド	2☆
收集品	まよいヅタ	3☆
防具	ダイバ－トップス	3☆
素材	泛用ユニット部品	4☆
宝石	气绝抵抗Ⅴ	5☆
素材	クイ－ンの极上アゴ	2040

NPC名称 オ-ネスト

出没地点：在脱出艇キャンプ的池子边上（全天）

物品种类	物品名称	要求
武器	エアスナイプ	1☆
防具	ガ－ディスブレスト	1☆
收集品	ハッピ－ウサギ	3☆
收集品	カムカムラディッシュ	3☆
防具	ガ－ディスクイス	3☆
宝石	エ－テルアップⅣ	4☆
素材	ヴァンプの青翼	4☆
素材	サモンの白子	4☆
宝石	エ－テルアップⅤ	5☆
素材	泛用クランク部品	760

NPC名称 オルガ

出没地点：在脱出艇キャンプ的洞穴内（am7:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	スネイモリ	1☆
宝石	エ－テルアップⅠ	1☆
防具	フィ－ルドグロ－ブ	1☆
武器	下弦の护刀	2☆
素材	グロッグの气付け药	3☆
宝石	エ－テルアップⅡ	4☆
素材	アントルの生きた复眼	4☆
防具	战う者の冠	4☆
收集品	サンサンイチジク	5☆
武器	纯正の太刀	8040

NPC名称 カズロ－
出没地点 完成任务 031 后，在脱出艇キャンプ洞穴外（pm6:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	モネズミ	1☆
宝石	素早さアップⅠ	1☆
素材	フラミ－の有精卵	1☆
素材	グロツグのモモ肉	2☆
防具	ガ－ディスグリ－ヴ	2☆
宝石	素早さアップⅡ	4☆
防具	スイマ－パンツ	1600

NPC名称 キロロ
出没地点 在脱出艇キャンプ的洞穴入口附近（am8:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	シャ－プクランベリ	1☆
宝石	素早さアップⅠ	1☆
素材	クライブの磨き石	1☆
防具	祝福の胸当て	2☆
收集品	スネイモリ	3☆
宝石	素早さアップⅡ	3☆
素材	ヌルヌルの舌	4☆
素材	泛用クランク部品	760

NPC名称 グレリ－
出没地点 在旅人の休息迹地（全天）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ハツピ－ウサギ	1☆
素材	フサフサの毛	1☆
宝石	开幕攻击强化Ⅰ	2☆
宝石	开幕攻击强化Ⅱ	3☆
素材	泛用クランク部品	3☆
武器	スパイドバンカ－	3☆
收集品	リ－フ・ミステリ－	5☆
素材	サモンの白子	970

NPC名称 ゲ－ルマン
出没地点 在脱出艇キャンプ（pm10:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	クレ－ジミント	1☆
素材	タ－キン族の尾羽	1☆
防具	フィ－ルドシュ－ズ	2☆
收集品	フマンカナブン	3☆
武器	ライトバンカ－	3☆
宝石	素早さアップⅢ	4☆
防具	ガ－ディスア－ム	4☆
素材	クイ－ンの极上アゴ	5☆
素材	泛用シャフト部品	820

NPC名称 タツ
出没地点 在脱出艇キャンプ的池边（am8:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	スントリムシ	1☆
宝石	ア－ツヒ－ルⅠ	1☆
素材	スキ－トの浓缩蜜	1☆
防具	フィ－ルドトップス	1☆
收集品	ラビットダイオ－ド	2☆
宝石	落下防御Ⅰ	2☆
素材	ポニオの黑タテガミ	5☆
武器	破天荒解	5☆
防具	チェインガ－ド	5☆
素材	小雨の元素	1350

NPC名称 タテドナス
出没地点 从第十七章开始，在脱出艇キャンプ入口（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	ヌルヌルの舌	1☆
武器	ステルスライフル	1☆
收集品	アマイロチョウ	3☆
素材	小雨の元素	3☆
防具	ゴルドクィス	3☆
收集品	スネヤモリ	4☆
宝石	转倒抵抗Ⅴ	5☆
素材	泛用ユニット部品	1830

NPC名称 デュランド
出没地点 17 章之后，完成了任务 185 时，在脱出艇キャンプ洞穴外的西北侧（am9:00 ～ pm6:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ポツプンカワゲラ	1☆
宝石	エ－テルアップⅠ	1☆
素材	さびた机界部品・小	1☆
武器	ソルジャ－パイク	1☆
防具	ハンタ－レギンス	2☆
素材	キングの巨大アゴ	3☆
收集品	まよわのゴケ	4☆
宝石	エ－テルアップⅡ	4☆
素材	ト－タ－の透明ス－プ	2270

NPC名称 ニキ－タ
出没地点 在脱出艇キャンプ的洞穴入口外（am6:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	クリア－モンド	1☆
宝石	エ－テルアップⅠ	1☆
素材	スパイドの集音耳	1☆
防具	フィ－ルドボトムズ	2☆
收集品	コガネイモムシ	3☆
宝石	エ－テルアップⅡ	3☆
防具	ピスティストップス	3☆
素材	小さい背ビレ	4☆
武器	フレイムギア	4☆
收集品	ホツトむらさきイモ	3840

NPC名称 パム
出没地点 在脱出艇キャンプ的洞穴内南侧（am3:00 ～ pm9:00）

物品种类	物品名称	要求
防具	フィ－ルドキャップ	1☆
收集品	ブル－チェ－ン	2☆
收集品	クラブドウ	2☆
素材	ホツグスの一本针	2☆
武器	カ－ムショット	2☆
防具	フィ－ルドトップス	2☆
素材	さびた机界部品・中	3☆
宝石	开幕攻击强化Ⅲ	4☆
宝石	开幕攻击强化Ⅳ	5☆
素材	小さい背ビレ	270

NPC名称 バルド
出没地点 在ラグエル湖西面的采掘点附近（全天），完成任务 107 后在旅人の休息迹地（全天）

物品种类	物品名称	要求
防具	ハンタ－レギンス	1☆
收集品	虹色キュ－ビック	2☆
宝石	转倒抵抗Ⅱ	3☆
武器	破天荒解	3☆
宝石	转倒抵抗Ⅲ	4☆
素材	サ－ディの脂身	860

NPC名称 マトリョ－ナ
出没地点 在脱出艇キャンプ的洞穴内（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	兽臭い毛皮	1☆
收集品	プレ－ト・スノ－	2☆
收集品	クレ－ジミント	2☆
宝石	パラライズ抵抗Ⅰ	2☆
防具	ハンタ－ア－マ－	2☆
宝石	パラライズ抵抗Ⅱ	3☆
素材	泛用シャフト部品	3☆
武器	ブラックスナイプ	4☆
防具	ジャンゴトップス	10500

NPC名称 ミュキシリア
出没地点 从第十七章开始，在脱出艇キャンプ的洞穴内南侧（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	コガネイモムシ	1☆
防具	ダイバ－グロ－ブ	1☆
宝石	落下防御Ⅰ	2☆
素材	ト－タ－の透明ス－プ	2☆
武器	デンジャ－スナイプ	2☆
宝石	落下防御Ⅱ	4☆
收集品	钢铁の绢布	5☆
素材	スパイドの极上糸	1810

コロニ-6（コロニ-6周边）



コロニ－6并不大，不过中央荒废掉的城镇会随着复兴的进度逐渐变得繁荣，商店数量也会随之增加。只要提高“特殊”方面的等级，在城镇内还可以捡到许多其他场景里的收集品。城镇内有部分NPC需要玩家在其他场景进行邀请才会前来，这些NPC在原来所在的场景中大多可以以物易物换到一些稀有的道具，因此不妨先提高其他场景的评价值，待到最终章再邀请他们移居。

地标及秘境一览

- A　コロニ－6 复兴本部
- B　コロニ－6 补给路
- C　物见の三叉路
- D　コロニ－6 排水口
- E　贷物运搬路
- F　雾の街道
- G　コロニ－6 正门

地点一览

- a　巨神の刺道
- b　搬出用エレベ－タ－
- c　ポッド 发着场
- d　希望の农场



NPC一览

NPC 名称　ア－ダ

出没地点：コロニ－6 开始复兴后，位于复兴本部正面（am9:00 ～ pm0:00）；“住宅”达到LV3 或以上时，位于离正门最遥远的商店（am9:00 ～ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
防具	フィ－ルドトップス	1 ☆
宝石	炎热防御 Ⅱ	1 ☆
收集品	アンブリゴタ－トル	1 ☆
宝石	炎热防御 Ⅲ	3 ☆
收集品	ウォ－タ－ボ－ド	4 ☆
素材	クライブの浓厚卵	5 ☆
收集品	白夜ブリ－チ	9720

NPC 名称　アンナ

出没地点：コロニ－6 开始复兴后，位于复兴本部南侧（am9:00 ～ pm0:00）；“住宅”达到 LV4 或以上时，位于正门附近（am9:00 ～ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ダンデクレマチス	1 ☆
防具	ハンタ－ブ－ツ	1 ☆
素材	アントルのフェロモン	3 ☆
防具	ガ－ディスプレスト	3 ☆
宝石	炎热防御Ⅳ	4 ☆
武器	ブライトスナイプ	4 ☆
收集品	スネヤモリ	5 ☆
宝石	炎热防御Ⅴ	5 ☆
收集品	ボムマキトカゲ	4320

NPC 名称　イワン

出没地点：コロニ－6 开始复兴后，位于复兴本部（pm9:00 ～ am3:00）；“住宅”达到LV4 或以上时，位于正门附近的摊位前（pm9:00 ～ am0:00）

物品种类	物品名称	要求
宝石	出血防御 Ⅱ	1 ☆
素材	细い兽角	1 ☆
武器	バトルバンカ－	1 ☆
收集品	ダンデクレマチス	3 ☆
防具	チェインガ－ド	3 ☆
宝石	出血防御 Ⅲ	4 ☆
素材	イグ－ナ族の石器	5 ☆
素材	ボロボロの虫羽根	230

NPC 名称　ヴェルナ－

出没地点：移居到コロニ－6 之后，位于复兴本部前的花坛旁边（am6:00 ～ pm0:00）；“商业”达到 LV2 或以上，且完成任务 172 之后，位于复兴本部前阶梯下方的花坛附近的店（am6:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	新绿のトコシエ	1 ☆
素材	ノコ状の虫脚	1 ☆
防具	ハ－ドレザ－キャップ	1 ☆
收集品	ウ－ルロツク	4 ☆
宝石	素早さダウンⅣ	4 ☆
宝石	素早さダウンⅤ	5 ☆
防具	コ－トレギンス	5 ☆
素材	细い兽角	340

NPC 名称　エン・シルバ－

出没地点：移居到コロニ－6 之后，位于湖附近（pm6:00 ～ am0:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	レディコイル	1 ☆
宝石	炎热防御 Ⅱ	1 ☆
素材	泛用クランク部品	2 ☆
防具	ガ－ディスア－ム	2 ☆
宝石	炎热防御 Ⅲ	3 ☆
素材	ホッグス强壮角	3 ☆
武器	狮子刀	3 ☆
收集品	レッドドリアン	5 ☆
素材	天空の宝玉	8320

NPC 名称　オルガ

出没地点：コロニ－6 开始复兴后，位于复兴本部前（pm9:00 ～ am3:00）；“住宅”达到LV1 或以上时，且完成了任务 180 之后，在复兴本部北侧的店前(pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	レディコイル	1 ☆
防具	ハンタ－レギンス	1 ☆
素材	グロッグのモモ肉	2 ☆
收集品	アキシィ	3 ☆
宝石	バインドⅣ	4 ☆
素材	サモンの白子	4 ☆
宝石	バインドⅤ	5 ☆
防具	ホムスの军帽	5 ☆
素材	ノコ状の虫脚	230



NPC 名称 オルクホング

出没地点：移居到コロニ –6 之后，在瞭望塔前（pm6:00 ～ am0:00）；“住宅”到达 LV5，而且ゼル・シルバ – 移居到コロニ –6 之后，会呆在湖边（pm6:00 ～ am0:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	ア – ミ – パイク	1 ☆
宝石	夜间命中アップ Ⅲ	2 ☆
素材	フライアの防水羽根	2 ☆
收集品	金色齿车 ※	3 ☆
防具	エンプレスプレ – ト	3 ☆
宝石	夜间命中アップⅣ	4 ☆
收集品	ブル – ライトアンプ	5 ☆
素材	小さな水かき	390

NPC 名称 ガザ

出没地点：希望の农场北面的商店旁（全天）

物品种类	物品名称	要求
武器	ア – ミ – パイク	1 ☆
防具	ハンタ – ギア	2 ☆
宝石	バインド Ⅱ	2 ☆
收集品	フェザ – ズリ – フ ※	3 ☆
宝石	バインド Ⅲ	3 ☆
素材	アントルのフェロモン	4 ☆
收集品	セリオスアネモネ	5 ☆
素材	ランプスのサイリウム	390

NPC 名称 キロロ

出没地点：コロニ –6 开始复兴后，位于复兴本部正面的残骸附近（pm0:00 ～ pm3:00）；“住宅”达到 LV1 或以上时，在复兴本部北侧（pm0:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	バトルバンカ –	1 ☆
素材	リザドの模様入り爪	2 ☆
收集品	キュットラン	3 ☆
宝石	素早さアップ Ⅲ	3 ☆
宝石	素早さアップⅣ	4 ☆
素材	泛用クランク部品	4 ☆
防具	ブロックガ – ド	5 ☆
收集品	アンブリゴタ – トル	4320

NPC 名称 ゲ – ルマン

出没地点：コロニ –6 开始复兴后，位于复兴本部前（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ボムマキトカゲ	1 ☆
宝石	吹き飞び抵抗 Ⅱ	2 ☆
防具	フィ – ルドキャップ	2 ☆
收集品	メリ – カンギク	3 ☆
素材	スパイドの极上糸	3 ☆
宝石	吹き飞び抵抗 Ⅲ	4 ☆
武器	花冷えの太刀	4 ☆
收集品	ド – ベルコ – ギ –	7020

NPC 名称 ゴワゴワ –

出没地点：移居到コロニ –6 之后，在湖上的房子后面（am6:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	シンピボタル	1 ☆
素材	细い兽角	1 ☆
宝石	素早さダウン Ⅱ	2 ☆
收集品	ドクノカモノハシ	3 ☆
宝石	素早さダウン Ⅲ	3 ☆
素材	グロッグの百步毒	5 ☆
防具	ホムスの军帽	5 ☆
素材	改良シャフト部品	1120

NPC 名称 シ – タクロス

出没地点：移居到コロニ –6 之后，在瞭望塔旁边的帐篷（pm6:00 ～ am6:00）

物品种类	物品名称	要求
宝石	出血防御 Ⅱ	1 ☆
素材	フライアの防水羽根	1 ☆
武器	护身杖	1 ☆
收集品	ポイズンツルレイシ	3 ☆
防具	ゴルドア – ム	3 ☆
宝石	出血防御 Ⅲ	4 ☆
收集品	エンゼルエンジン A	5 ☆
武器	レイニ – スタッフ	9000



NPC 名称 ジェリコン

出没地点：移居到コロニ –6 之后，在商店街正中的民居边上（pm9:00 ～ am3:00）；完成任务 152 后，出现在民居的 2F（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ポップンチャコ – ル	1 ☆
防具	フィ – ルドシュ – ズ	1 ☆
宝石	吹き飞び抵抗 Ⅱ	2 ☆
素材	泛用プラグ部品	2 ☆
武器	小夜の镰	2 ☆
宝石	吹き飞び抵抗 Ⅲ	4 ☆
素材	远雷の元素	4 ☆
收集品	ホレルゲン ※	5 ☆
素材	ホッグスの晴天针	7560

NPC 名称 ストロジャム

出没地点：移居到コロニ –6 之后，在商店街正中的巷子里（pm9:00 ～ am0:00）

物品种类	物品名称	要求
宝石	出血防御 Ⅱ	1 ☆
武器	连峰の枪	1 ☆
防具	ハ – ドレザ – トップス	1 ☆
防具	フィ – ルドシュ – ズ	2 ☆
收集品	ネズウサ	3 ☆
宝石	出血防御 Ⅲ	4 ☆
收集品	レウィシアシルバ –	5 ☆
素材	クライブの浓厚卵	1260

NPC 名称 ゼル・シルバ –

出没地点：移居到コロニ –6 之后，在湖边（pm6:00 ～ am0:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	小さな水かき	1 ☆
收集品	キリのキリ	3 ☆
防具	千里の冠	3 ☆
收集品	朝阳のサイコロ	4 ☆
素材	ウ – パ – の豆照明	4 ☆
宝石	出血防御Ⅴ	5 ☆
武器	爆发のバクバク	5 ☆
武器	クロムスナイプ	7200

NPC 名称 タツ

出没地点：コロニ –6 开始复兴后，在复兴本部南侧（am9:00 ～ pm0:00）；住宅达到 LV1 或以上时，在复兴本部北侧的商店前（am9:00 ～ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	赤い羽根	1 ☆
宝石	素早さダウン Ⅱ	2 ☆
宝石	素早さダウン Ⅲ	3 ☆
防具	ダイバ – ボトムズ	3 ☆
素材	キャピルの苦ジュ – ス	2 ☆
武器	レイニ – スタッフ	5 ☆
收集品	新绿のトコシエ	8640

NPC 名称 タテドナス

出没地点：移居到コロニ –6 之后，在复兴本部北侧的商店附近（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	スススミススネ	1 ☆
防具	ハ – ドレザ – ボトムズ	1 ☆
宝石	雷强化 Ⅲ	2 ☆
宝石	雷强化Ⅳ	3 ☆
素材	ランプスのサイリウム	3 ☆
素材	泛用ユニット部品	4 ☆
武器	昼夜の杖	4 ☆
收集品	サンサンイチジク	5 ☆
防具	フロントア – マ –	5 ☆
武器	梦见のツクツク	17280

NPC 名称 デュランド

出没地点：13 ～ 15 章在正门前（全天），17 章之后在ジャンクス前（全天）

物品种类	物品名称	要求
素材	ロ – グルの深红羽根	1 ☆
宝石	夜间命中アップ Ⅲ	2 ☆
收集品	ハミングメキャベツ	3 ☆
素材	ウ – パ – の豆照明	3 ☆
宝石	夜间命中アップⅣ	4 ☆
武器	ハリケ – ンショット	4 ☆
防具	ホムスの手甲	4 ☆
素材	アントルのフェロモン	1170

NPC 名称 ドン・シルバ –

出没地点：移居到コロニ –6 之后，在复兴本部附近（am9:00 ～ pm3:00）；コロニ –6 的所有方面均达到 LV5 之后，在正门南侧楼梯上两层的街道边上（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
宝石	スパイク防御 Ⅱ	1 ☆
素材	ノコ状の虫脚	1 ☆
防具	ハンタ – ア – マ –	1 ☆
收集品	キュ – トストロベリ	3 ☆
收集品	ハミングキャット	3 ☆
宝石	スパイク防御 Ⅲ	3 ☆
武器	ブライトスナイプ	3 ☆
防具	レスキュ – カフス	4020

NPC 名称 ナオナミ

出没地点：移居到コロニ –6 之后，在正门南侧楼梯上两层的街道边上（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	リ – ベクレイン	1 ☆
素材	ランプスの苦水	1 ☆
武器	斗士のカムカム	2 ☆
防具	レディ – ス水着・上	2 ☆
防具	ガ – ディスグリ – ヴ	2 ☆
收集品	レモンセキ	3 ☆
宝石	炎热防御 Ⅲ	3 ☆
素材	远雷の元素	3 ☆
宝石	炎热防御Ⅳ	4 ☆
防具	グラントア – マ –	6250

NPC 名称 ニキ – タ

出没地点：任务 179 进行中，在巨神の刺道（全天）

物品种类	物品名称	要求
收集品	キュットラン	1 ☆
宝石	素早さアップ Ⅱ	1 ☆
防具	フィ – ルドキャップ	1 ☆
素材	スキ – トの浓缩蜜	2 ☆
宝石	素早さアップ Ⅲ	3 ☆
武器	レイニ – スタッフ	3 ☆
收集品	青ウメロン	4 ☆
防具	エンプレスグリ – ヴ	5 ☆
收集品	セリオスアネモネ	8640

NPC 名称 ニキ－タ

出没地点：コロニ－6开始复兴后，在复兴本部前的广场（pm0:00 ～ pm3:00）；住宅达到 LV2 或以上时，在复兴本部正面的楼梯下去的地方（pm0:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	キュットラン	1 ☆
宝石	素早さアップⅡ	1 ☆
防具	フィ－ルドキャップ	1 ☆
素材	スキ－トの浓缩蜜	2 ☆
宝石	素早さアップⅢ	3 ☆
武器	レイニ－スタッフ	3 ☆
收集品	青ウメロン	4 ☆
防具	エンプレスグリ－ヴ	5 ☆
收集品	セリオスアネモネ	8640

NPC 名称 ヌ－ク

出没地点：移居到コロニ－6之后，在正门南侧楼梯上两层的广场附近（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ライトバット	1 ☆
素材	小さな水かき	1 ☆
防具	小さな水かき	1 ☆
宝石	夜间命中アップⅣ	4 ☆
收集品	シツガイ岩板	5 ☆
宝石	夜间命中アップⅤ	5 ☆
武器	ブライトスナイプ	5 ☆
防具	ダイバ－キャップ	5 ☆
素材	坏れた机界部品・大	440

NPC 名称 ノポリック

出没地点：接受任务141后，在商店街中央通道和牧场之间（am9:00 ～ pm0:00）；完成任务172的A路线之后，在牧场（am9:00 ～ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ゴムカマキリ	1 ☆
素材	赤い羽根	1 ☆
素材	タ－キン族の尾羽	1 ☆
防具	グラントギア	4 ☆
收集品	モスプレ－ト	5 ☆
宝石	吹き飞び抵抗Ⅴ	5 ☆
武器	瞑想のツクツク	5 ☆
防具	エンプレスア－ム	5 ☆
素材	改良フレ－ム部品	440

NPC 名称 ノラ

出没地点：移居到コロニ－6之后，在商店街正中央的住居 2F（pm9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	クロメタルカナブン	1 ☆
宝石	炎热防御Ⅱ	1 ☆
武器	ソルジャ－パイク	1 ☆
宝石	炎热防御Ⅲ	3 ☆
素材	ホッグスの百本针	3 ☆
素材	小雨の元素	4 ☆
收集品	レトロダイオ－ド	5 ☆
防具	ライトレギンス	5 ☆
素材	アントルの水晶复眼	820

NPC 名称 パイラル

出没地点：移居到コロニ－6之后，在商店街正中央的住居 2F（pm6:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	连峰の枪	1 ☆
宝石	スパイク防御Ⅲ	3 ☆
素材	アントルの水晶复眼	3 ☆
宝石	スパイク防御Ⅳ	4 ☆
防具	グラントブ－ツ	4 ☆
素材	改良フレ－ム部品	5 ☆
素材	ヴァンプの黑八重齿	920

NPC 名称 パピィ

出没地点：移居到コロニ－6之后，在正门附近的绿荫道上（pm6:00 ～ am3:00）；コロニ－6的所有方面均达到LV5，且ゼル・シルバ－已移居后，在湖边出现（pm6:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
宝石	スパイク防御Ⅱ	1 ☆
防具	フィ－ルドトップス	2 ☆
收集品	ド－ベルコ－ギ－	3 ☆
宝石	スパイク防御Ⅲ	3 ☆
武器	瞑想のツクツク	4 ☆
收集品	クロスチロ－ル	5 ☆
素材	クイ－ンの秘藏茧	5 ☆
素材	ランプスの苦水	680

NPC 名称 パム

出没地点：コロニ－6开始复兴后，在复兴本部北侧（am6:00 ～ pm0:00）；住宅达到LV4或以上时，在湖边（am9:00 ～ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
宝石	スパイク防御Ⅱ	1 ☆
素材	ボロボロの虫羽根	1 ☆
素材	サ－ディの脂身	2 ☆
收集品	ヒマワリロ－グ	3 ☆
宝石	スパイク防御Ⅲ	3 ☆
收集品	フェザ－ズリ－フ	4 ☆
武器	重剑ゴリアス	4 ☆
防具	グラントレギンス	4 ☆
收集品	ダンデクレマチス	4860

NPC 名称 ポカポカ

出没地点：移居到コロニ－6之后，在复兴本部北侧的店附近（am10:00 ～ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	破坏のバクバク	1 ☆
防具	フィ－ルドボトムズ	1 ☆
宝石	バインドⅡ	2 ☆
收集品	リ－ベクレイン	3 ☆
宝石	バインドⅢ	4 ☆
素材	改良プランジャ部品	5 ☆
素材	改良スピンドル部品	1070

NPC 名称 ホコ

出没地点：移居到コロニ－6之后，在复兴本部北侧的店附近（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
防具	ハンタ－ガ－ド	1 ☆
素材	タ－キン族のトサカ	2 ☆
收集品	エ－テルペブル	3 ☆
收集品	セリオスアネモネ	3 ☆
素材	サ－ディの脂身	4 ☆
宝石	ダブルアタックⅤ	5 ☆
素材	リザドの进化爪	1070

NPC 名称 マトリョ－ナ

出没地点：コロニ－6开始复兴后，在复兴本部北侧（am6:00 ～ pm0:00）；住宅达到LV4或以上时，在正门住居附近（am9:00 ～ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	ホッグスの一本针	1 ☆
武器	钢铁の刀	1 ☆
宝石	バインドⅡ	2 ☆
收集品	リンタイ	3 ☆
宝石	バインドⅢ	4 ☆
防具	グラントア－マ－	4 ☆
素材	赤い羽根	340

NPC 名称 ミュキシリア

出没地点：移居到コロニ－6之后，在复兴本部附近（am7:00 ～ pm3:00）；コロニ－的所有方面均达到LV2或以上，且完成任务138的A路线，会在复兴本部北面的店附近，以及复兴本部正面楼梯下方出现（am6:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	エ－テルペブル	1 ☆
素材	泛用ブレ－ド部品	2 ☆
收集品	幸福の小さなコイン ※	3 ☆
宝石	素早さダウンⅢ	3 ☆
防具	スピ－ドブ－ツ	3 ☆
宝石	素早さダウンⅣ	4 ☆
素材	ト－タ－の透明ス－プ	4 ☆
武器	爱のカムカム	4 ☆
防具	试作型重装ヘルム	8000

NPC 名称 ミンカ

出没地点：移居到コロニ－6之后，在湖上的房子后面（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	破坏のバクバク	1 ☆
防具	ハ－ドレザ－グロ－ブ	1 ☆
宝石	夜间命中アップⅢ	2 ☆
素材	泛用シャフト部品	2 ☆
素材	ランプスの苦水	2 ☆
收集品	清贫の木杯	4 ☆
宝石	夜间命中アップⅣ	4 ☆
收集品	アサギイモ	5 ☆
防具	パワ－Ⅱフレ－ム	35700

NPC 名称 メフィメフィ

出没地点：移居到コロニ－6之后，在商店街正中央的房子的 2F（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ブラッガエル	1 ☆
素材	ボロボロの虫羽根	1 ☆
宝石	吹き飞び抵抗Ⅱ	2 ☆
武器	マ－ブルバンカ－	3 ☆
防具	战う者の冠	3 ☆
收集品	ポップンテンプ	4 ☆
宝石	吹き飞び抵抗Ⅲ	4 ☆
素材	ウ－パ－の豆照明	1100

NPC 名称 ユ－リィ

出没地点：移居到コロニ－6之后，在牧场前（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	狩人のカムカム	1 ☆
素材	アントルの水晶复眼	4 ☆
防具	グラントガ－ド	4 ☆
宝石	炎热防御Ⅴ	5 ☆
武器	カ－ムショット	6500

NPC 名称 ロ－ズウェスト

出没地点：移居到コロニ－6之后，在正门北侧的住宅 2F（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	白色のブリ－チ	1 ☆
宝石	毒防御Ⅱ	1 ☆
防具	ハ－ドレザ－シュ－ズ	1 ☆
素材	ポニオの黑タテガミ	2 ☆
武器	アインライフル	2 ☆
宝石	毒防御Ⅲ	3 ☆
收集品	ブル－ギアの破片	4 ☆
防具	エンプレスア－ム	5 ☆
素材	フライアの防水羽根	700

中央采掘场（コロニ-6周边）

コロニー6 [G2]

B1F

1F

B2F

B3F

B4F

コロニー6 [K2]

※1 调查“资材置き场开闭レバ－”后才能通行。
※2 第一次击败ゾ－ド后会自动发现这个地标。



简介

这个场景主要由1F的坑道，以及贯通4层的巨大采掘机两部分组成。在B4F触发BOSS战之后，D开始



的地标以及g开始的地点便再也不能进入，所以第一次来的时候就必须探索完这个场景。

地标及秘境一览

A	地下坑道 排水口
B	排水制御室
C	采掘基地
D	中央采掘场 入口
E	第 2 作业用リフト
F	搬出用エレベ－タ－
G	光ゴケの地底湖
H	采掘调整ピストン前
I	第 3 作业用リフト
J	中央采掘场 最下层

地点一览

a	地下坑道 第 1 试掘场
b	地下坑道 第 2 试掘场
c	地下坑道 第 3 试掘场
d	资材置き场
e	中央タ－ミナル
f	地下坑道 第 4 试掘场
g	采掘监视所
h	中央采掘场 第 1 层
i	中央采掘场 第 2 层
j	中央采掘场 第 3 层
k	搬出用エレベ－タ－前

NPC一览

NPC名称	イワン	
出没地点	完成任务177的过程中，击败优美なマ－リン之后位于光ゴケの地底湖（全天）	
物品种类	物品名称	要求
收集品	キュットラン	1☆
素材	硬いハサミ	1☆
防具	グラントブ－ツ	1☆
宝石	素早さダウンⅡ	2☆
宝石	素早さダウンⅢ	3☆
防具	ゴルドア－ム	3☆
收集品	白夜ブリ－チ	4☆
素材	改良スピンドル部品	5☆
武器	ホワイトクラスタ－	5☆
防具	エルトレギンス	5☆
素材	クライブの修理部品	1180

NPC名称	エミ・リ－タ	
出没地点	任务027进行中，在采掘基地（全天）	
物品种类	物品名称	要求
收集品	ダンデクレマチス	1☆
宝石	炎热防御Ⅱ	1☆
防具	グラントギア	1☆
宝石	炎热防御Ⅲ	2☆
武器	アインライフル	2☆
防具	エンプレスア－ム	2☆
素材	リザドの进化爪	3☆
收集品	セリオスアネモネ	5☆
素材	改良プランジャ部品	5☆
防具	ジャンゴトップス	5☆
素材	ヴァンプの黑八重齿	920

NPC名称	キロロ	
出没地点	任务179进行中，在排水制御室内（全天）	
物品种类	物品名称	要求
素材	折れた机界部品・小	1☆
武器	ライトバンカ－	1☆
防具	グラントガ－ド	1☆
收集品	ボムマキトカゲ	2☆
素材	折れた机界部品・大	2☆
防具	ハ－ドレザ－キャップ	2☆
收集品	アンブリゴタ－トル	3☆
宝石	夜间命中アップⅢ	3☆
宝石	夜间命中アップⅣ	4☆
素材	クライブの浓厚卵	1260

燐光の地ザト-ル（コロニ-6周边）

注：如果要查看位于该场景的ハイエンタ－族人的消息，依然是查看“巨神上层部”

コロニ－6
全域
巨神胎内

※1 拥有“巨人族のカギ”的话就可以通行。
※2 任务208进行中就可以从西侧的后门通行。
※3 拥有“隐し扉のカギ”就可以从地点内北侧的暗门通行。



该场景是游戏中第一次出现地形伤害的地方，毒吐き沼和深き暗の沼只要进入就会对角色持续造成伤害。该场景中分布着大量的高等级怪物，而且很多都在必经之路上，战斗时需要格外留神。进入第十七章之后，部分皇都アカモ－ト的ハイエンタ－族人会到这里避难。

岩窟の姊妹像前有一部电梯通往姊妹像最上部，不过进入第十七章完成任务219之后才能使用，在那之前只能通过姐妹像西侧的通道爬到最上部。在接近最上部的地方有一个暗门，在电梯移动的过程中跳过去才能到达，里面有一个宝箱。



地标及秘境一览

A	ケルシャ湿地	E	光球のオベリスク
B	ノポン商会キャンプ	F	岩窟の姉妹像
C	王冠树	G	姉妹像最上部
D	沉默のオベリスク	H	辉く沼

地点一览

a	ラクス沼	h	流刑の砦
b	ザタナルギアの泷	i	ノポンの隠れ家
c	毒吐き沼	j	ソ－テ－ル遗迹
d	运命の祭坛	k	审判の间
e	虚无の湿原	l	宣誓の圣所
f	深き暗の沼	m	モ－ク水门
g	イグ－ナの领地	n	水盘の洞窟



NPC一览

NPC 名称 **イワン**

出没地点 完成任务 177 的过程中，击败饿狼のヴォルフ之后位于审判の间西面（全天）

物品种类	物品名称	要求
素材	普通の毛皮	1 ☆
宝石	地上迷彩Ⅱ	2 ☆
素材	ウ－パ－の光ダネ	2 ☆
收集品	ワスレナバナ	3 ☆
宝石	地上迷彩Ⅲ	3 ☆
武器	狮子刀	3 ☆
防具	マクナキャップ	3 ☆
防具	パンサ－トップス	5 ☆
素材	クイ－ンの秘藏茧	1220

NPC 名称 **オルクホング**

出没地点 任务 160 进行中，在ノポンの隐れ家（全天）

物品种类	物品名称	要求
宝石	背面攻击强化Ⅴ	1 ☆
素材	バニアの薰制ハム	1 ☆
收集品	エンゼルエンジン A	2 ☆
宝石	ダブルアタックⅤ	3 ☆
素材	ウ－パ－の杀生石	3 ☆
收集品	エクスパンパンサ－	4 ☆
素材	ラ－ナの十二层皮	7440

NPC 名称 **カチャ**

出没地点 任务 207 完成前在流刑の砦（全天），完成后在ノポン商会キャンプ（全天）

物品种类	物品名称	要求
收集品	レモンセキ	1 ☆
素材	割れたかぎ爪	1 ☆
收集品	ハミングキャット	2 ☆
宝石	地上迷彩Ⅱ	2 ☆
素材	龙卷の元素	2 ☆
武器	アインライフル	2 ☆
防具	ライトレギンス	2 ☆
宝石	地上迷彩Ⅲ	4 ☆
防具	エルトア－マ－	5 ☆
素材	ヴォルフの派手毛皮	1350

NPC 名称 **ゴド**

出没地点 在ノポン商会キャンプ（全天）

物品种类	物品名称	要求
宝石	物理バリアⅡ	1 ☆
素材	バニアの魅惑香木	1 ☆
防具	ゴルドア－ム	1 ☆
收集品	メリ－カンギク	2 ☆
收集品	リンタイ	3 ☆
宝石	物理バリアⅢ	3 ☆
防具	エルトレギンス	3 ☆
武器	キングクラスタ－	4 ☆
素材	ゴゴ－ルの隠しオヤツ	5 ☆
素材	グロッグの白レバ－	1350

NPC 名称 **ザザダン**

出没地点 在ノポンの隠れ家（全天）

物品种类	物品名称	要求
收集品	キュ－トストロベリ	1 ☆
宝石	地形防御Ⅱ	1 ☆
武器	バトルバンカ－	1 ☆
宝石	地形防御Ⅲ	3 ☆
素材	恶臭の触角	3 ☆
防具	ノポルギア	3 ☆
素材	ヴォルフの派手毛皮	4 ☆
防具	マクナグロ－ブ	4 ☆
素材	キャピルの苦ジュ－ス	860

NPC 名称 **ジェリコン**

出没地点 从 17 章开始，在岩窟の姉妹像附近（pm6:00 ~ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	普通の毛皮	1 ☆
防具	ブロックガ－ド	1 ☆
收集品	アキシィ	2 ☆
收集品	ドクノカモノハシ	3 ☆
宝石	地上迷彩Ⅳ	4 ☆
防具	ク－ルオイル	4 ☆
宝石	地上迷彩Ⅴ	5 ☆
武器	キングフロッグ	5 ☆
素材	守护者の后光羽根	2790

NPC 名称 **セガ－ル**

出没地点 从 17 章开始，若任务 219 未完成便在宣誓の圣所（全天）；完成后在岩窟の姉妹像东侧（pm6:00 ~ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ネズウサ	1 ☆
收集品	シ－ブル－ストン	1 ☆
防具	チェインガ－ド	1 ☆
防具	スピ－ドブ－ツ	2 ☆
宝石	夜间命中アップⅤ	5 ☆
素材	イグ－ナ族の皮制品	1420

NPC 名称 **ゼル・シルバ－**

出没地点 任务 160 进行中，在ノポンの隠れ家（全天）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ハミングメキャベツ	1 ☆
防具	ノポルレギンス	3 ☆
收集品	キリのキリ	4 ☆
宝石	地形防御Ⅳ	4 ☆
素材	イグ－ナ族の石器	4 ☆
宝石	地形防御Ⅴ	5 ☆
素材	クイ－ンの秘藏茧	5 ☆
素材	ゴゴ－ルの隠しオヤツ	1680

NPC 名称 **ゼル・シルバ－**

出没地点 进入 17 章之后，在岩窟の姉妹像东侧（am6:00 ~ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ハミングメキャベツ	1 ☆
防具	ノポルレギンス	3 ☆
收集品	キリのキリ	4 ☆
宝石	地形防御Ⅳ	4 ☆
素材	イグ－ナ族の石器	4 ☆
宝石	地形防御Ⅴ	5 ☆
素材	クイ－ンの秘藏茧	5 ☆
素材	ゴゴ－ルの隠しオヤツ	1680

NPC 名称 **タリア**

出没地点 任务 322 进行中，在审判の间附近（全天）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ヒマワリロ－グ	1 ☆
素材	豪雨の元素	1 ☆
防具	ノポルレギンス	1 ☆
收集品	青ウメロン	2 ☆
武器	花冷えの太刀	2 ☆
宝石	地形防御Ⅲ	3 ☆
素材	クロ－ドの宝袋	3 ☆
防具	ジャンゴトップス	3 ☆
宝石	地形防御Ⅳ	4 ☆
素材	ウ－パ－の杀生石	5130

NPC 名称 **ロ－ザ**

出没地点 完成任务 219 后，在岩窟の姉妹像东侧（am7:00 ~ pm6:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ポイズンツルレイシ	1 ☆
素材	割れたかぎ爪	1 ☆
武器	连峰の枪	1 ☆
素材	ロ－グルの斧トサカ	3 ☆
防具	ノポルア－マ－	3 ☆
宝石	物理バリアⅣ	4 ☆
收集品	ウ－ルロック	5 ☆
宝石	物理バリアⅤ	5 ☆
防具	ク－ルパンツ	5 ☆
素材	イグ－ナ族の石器	1350



マクナ原生林（巨神中层部）

全域

※1 完成任务 226 之后可以通行。
※2 接下任务 236 之后可以通行。
※3 接下任务 272 之后可以通行。
※4 第十七章之后就不能通过这个手段前往エルト海。



虽然场景并不大，但是有密密麻麻的地标和地点，而且还有不少难以发现的地方。场景的北侧一开始是没法前往的，随着剧情推进才能到达。

マクナ大瀑布：瀑布很大，但是没有什么实质性内容，不必费时间进行探索（经验谈）。

树液のほら穴：入口被一只巨大的青蛙怪物挡着，必须将其击败才能进入。

神呼びの圣域：从ミチシルベのかがり火附近的高台沿着树枝移动才能到达其入口，途中很容易被怪物袭击导致从树枝上落下，最好事先将怪物收拾掉。



地标及秘境一览

A	マクナの林道	I	光ゴケの三石柱
B	アギニの碑	J	ポッド 发着场
C	ミチシルベのかがり火	K	ヴァラク峠
D	休息の岸边	L	神呼びの圣域
E	ノポンアーチ	M	龙の落とし子
F	ネジリ木のゲート	N	キラキラ池
G	サイハテ村 入口	O	征服王アギニの坟墓
H	カゼオイの风车小屋		

地点一览

a	イチのつり桥	h	エクスの水饮み场
b	ニのつり桥	i	清流の泷
c	サンのつり桥	j	キイロの花畑
d	复活したヨンのつり桥	k	腐败した森
e	マクナ大瀑布	l	奈落の泷つぼ
f	树液のほら穴	m	断崖の桥
g	污された地	n	フーディの住处

NPC一览

NPC 名称：ノポン・センニン

出没地点：接下任务276之后，在神呼びの圣域北面的采掘点附近(pm0:00 ~ pm3:00)

物品种类	物品名称	要求
收集品	トルマリンダケ	1 ☆
宝石	气绝威力アップⅣ	1 ☆
防具	ノポルアーマー	1 ☆
武器	蛇骨のカムカム	3 ☆
素材	フェリスの赤酒血液	4 ☆
收集品	ビターキウイ	5 ☆
宝石	ダブルアタックⅤ	5 ☆
防具	クールパンツ	5 ☆
素材	オルガのコシミノ	640

サイハテ村（巨神中层部）



有十层楼高度的场景，每一层之间仅靠吊桥连接，在高处一失足就会直接掉落1F摔死，所以移动过程中需要格外留意，喜欢蹦极的玩家也可以尝试着从最高处一跃而下。由于NPC数量众多，这里是游戏中需要经常到访的场景，最好尽快掌握地形。

地标及秘境一览

A	デイリの桥
B	ノポンタワー
C	御神体の祭坛
D	花粉工场
E	リキの家
F	村长の家
G	お告げの间
H	祈りのテラス

地点一览

a	贮水池	h	4F 中层住宅板
b	B1F 地下贮藏库	i	5F 花粉工场板
c	ノポンの台所	j	6F 遗迹研究板
d	1F 中央广场	k	遗迹研究本部
e	2F カイナ商店通り	l	7F 高层住宅板
f	花粉玉仓库	m	8F 神秘の圣域
g	3F 花粉玉仓库板	n	9F てっぺんの湖



NPC一览

NPC 名称 アテル
出没地点：第十七章开始，位于 B1F 逃生艇附近（am6:00 ~ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
宝石	エ－テル减少Ⅱ	1 ☆
素材	サ－ディの浓厚赤身	1 ☆
防具	マクナボトムズ	2 ☆
宝石	エ－テル减少Ⅲ	4 ☆
素材	海王の长寿蒲烧	5 ☆
素材	クロ－ドの暗视目玉	1800

NPC 名称 アババ
出没地点：从ノポンタワ－下到 B1F 之后的东南侧（pm9:00 ~ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ナラクノミズスマシ	1 ☆
宝石	气绝威力アップⅡ	1 ☆
素材	癖のある肝	1 ☆
防具	ジャンゴグロ－ブ	3 ☆
宝石	气绝威力アップⅢ	4 ☆
武器	胧月の护刀	5 ☆
收集品	トルマリンダケ	8640

NPC 名称 アリンダ
出没地点：B1F 贮水池边上，且完成了任务 256 的 A 路线

物品种类	物品名称	要求
素材	癖のある肝	1 ☆
宝石	ダブルアタックⅡ	2 ☆
素材	ディノスの魔光石	3 ☆
宝石	ダブルアタックⅢ	4 ☆
防具	ク－ルパンツ	4 ☆
收集品	青ウメロン	5 ☆
防具	ク－ルジエル	5 ☆
收集品	ダ－クマンゴ－	4320

NPC 名称 アリンダ
出没地点：B1F 贮水池边上，且完成了任务 256 的 B 路线

物品种类	物品名称	要求
收集品	ダ－クマンゴ－	1 ☆
素材	老いた飞膜	2 ☆
素材	オルガのコシミノ	3 ☆
宝石	筋力ダウンⅣ	4 ☆
素材	グロッグの血汗	2300

NPC 名称 ガルダ
出没地点：5F 花粉工场（am7:00 ~ pm3:00），任务 287 出现时会暂时消失，完成后又会回到该位置

物品种类	物品名称	要求
收集品	ピュアアセロラ	1 ☆
素材	フェリスの赤酒血液	2 ☆
武器	レイニ－スタッフ	2 ☆
宝石	炎热强化Ⅱ	3 ☆
宝石	炎热强化Ⅲ	3 ☆
防具	パンサ－トップス	3 ☆
收集品	ナラクノミズスマシ	7200

NPC 名称 ガルバ
出没地点：从第十七章开始，在 1F 的ノポンタワ－附近（pm9:00 ~ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ジュシブドウ	1 ☆
宝石	气绝威力アップⅡ	1 ☆
防具	ノポルガ－ド	2 ☆
宝石	气绝威力アップⅢ	3 ☆
收集品	ハイパネルブラック	4 ☆
素材	アンセルの七色手羽先	4 ☆
素材	フ－ディの迷彩布	1740

NPC 名称 キィ－ノ
出没地点：从第十七章开始，在 B1F 的贮水池北面（am9:00 ~ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	破坏のバクバク	1 ☆
收集品	エセポイズントカゲ	2 ☆
防具	マクナトップス	2 ☆
宝石	毒追击Ⅲ	3 ☆
宝石	毒追击Ⅳ	4 ☆
防具	ク－ルサンダル	5 ☆
素材	エクスの铁心脏	1740

NPC 名称 キカ
出没地点：6F 遗迹研究板的广场（am7:00 ~ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	アイヤマ	1 ☆
素材	虫臭い蜜	2 ☆
收集品	ラムネスカイ	3 ☆
武器	ウインドショット	3 ☆
宝石	炎热强化Ⅲ	4 ☆
宝石	炎热强化Ⅳ	4 ☆
防具	ク－ルクリ－ム	5 ☆
收集品	ニジイロタガメ	3900

NPC 名称 キュリ
出没地点：1F 防具屋前（am9:00 ~ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	マクナ・アマミツ	1 ☆
防具	グラントア－マ－	1 ☆
素材	汗臭い布	2 ☆
宝石	筋力ダウンⅣ	4 ☆
素材	ヴァンプの珍味尻尾	4 ☆
收集品	ヒメミレス	3600

NPC 名称 キララ
出没地点：1F ノポンタワ－旁边（am6:00 ~ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	トルマリンダケ	1 ☆
防具	マクナシュ－ズ	1 ☆
收集品	ピリットナシ	4 ☆
素材	アピスのロイヤル蜜	4 ☆
宝石	气绝威力アップⅣ	5 ☆
收集品	コンブダケ	5760

NPC 名称 ゴワゴワ－
出没地点：5F リキの家旁边（pm9:00 ~ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	浊った眼球	1 ☆
防具	クレストボトムズ	1 ☆
素材	虫臭い蜜	2 ☆
宝石	炎热强化Ⅲ	3 ☆
防具	パンサ－トップス	3 ☆
宝石	炎热强化Ⅳ	4 ☆
素材	薄い血液	610

NPC 名称 ストロジャム
出没地点：9F てっぺんの湖（pm9:00 ~ am0:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	连峰の枪	1 ☆
收集品	化石サル	2 ☆
宝石	筋力ダウンⅡ	2 ☆
宝石	筋力ダウンⅢ	3 ☆
素材	老いた飞膜	570

NPC 名称 タティ
出没地点：B1F ノポン台所（pm6:00 ~ am0:00）

物品种类	物品名称	要求
宝石	テンション变动Ⅱ	1 ☆
武器	ノザンパイク	2 ☆
防具	ハ－ドレザ－グロ－ブ	2 ☆
宝石	テンション变动Ⅲ	4 ☆
收集品	ジュシブドウ	7920

NPC 名称 ダビダビ
出没地点：接下任务 255 前，在 8F 室外的跳台（pm7:00 ~ am0:00）

物品种类	物品名称	要求
宝石	スリ－プ抵抗Ⅱ	1 ☆
素材	老いた飞膜	2 ☆
素材	オルガの装饰假面	3 ☆
宝石	スリ－プ抵抗Ⅲ	4 ☆
防具	パンサ－シュ－ズ	4 ☆
防具	クロノストップス	5 ☆
素材	汗臭い布	520

NPC 名称 ダビダビ
出没地点：完成任务 256 的 A 路线时，在 B1F 的贮水池边上（pm9:00 ~ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
宝石	飞行迷彩Ⅱ	1 ☆
防具	ジャンゴキャップ	1 ☆
收集品	谈笑の森林	3 ☆
武器	狮子刀	3 ☆
收集品	ぽつぷんぽつくす	4 ☆
宝石	飞行迷彩Ⅲ	4 ☆
素材	サ－ディの浓厚赤身	1830

NPC 名称 ダビダビ

出没地点 完成任务 256 的 B 路线时，在 B1F 的贮水池边上（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	癖のある肝	1 ☆
宝石	毒强化 Ⅱ	2 ☆
收集品	ビタ－キウイ	3 ☆
防具	パンサ－ボトムズ	3 ☆
宝石	毒强化 Ⅲ	4 ☆
素材	オルガの装饰假面	1910

NPC 名称 ダボ - ル

出没地点 3F 花粉玉仓库边上（am0:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	アイヤマ	1 ☆
防具	ノポンキャップ	1 ☆
素材	エル－カの激辛青汁	3 ☆
宝石	毒强化 Ⅲ	4 ☆
武器	昼夜の杖	4 ☆
素材	オルガのコシミノ	640

NPC 名称 チリ

出没地点 3F 花粉玉仓库边上（am7:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
宝石	エ－テル减少 Ⅱ	1 ☆
收集品	フニャフニャマコ	2 ☆
防具	グラントギア	2 ☆
宝石	エ－テル减少 Ⅲ	4 ☆
收集品	リュウセイスズムシ	6480

NPC 名称 ツジレ

出没地点 6F 遗迹研究本部下方（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	トルマリンダケ	1 ☆
收集品	谈笑の森林	3 ☆
宝石	出血强化 Ⅱ	3 ☆
宝石	出血强化 Ⅲ	4 ☆
素材	テレシアのエ－テル袋	4 ☆
素材	癖のある肝	580

NPC 名称 デク

出没地点 B1F ノポンタワ－东边的巨树下（am11:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	バトルバンカ－	1 ☆
收集品	リュウセイスズムシ	2 ☆
收集品	ハミングオオバ	2 ☆
素材	浊った眼球	2 ☆
防具	ハ－ドレザ－トップス	2 ☆
收集品	マクナ・アマミツ	6480

NPC 名称 ドバガス

出没地点 3F 花粉玉仓库（am8:00 ～ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	薄い血液	1 ☆
防具	ハ－ドレザ－シュ－ズ	1 ☆
收集品	リュウセイスズムシ	3 ☆
收集品	コウゴウタマムシ	4 ☆
宝石	飞行迷彩 Ⅲ	4 ☆
宝石	飞行迷彩Ⅳ	5 ☆
武器	アシッドスタッフ	5 ☆
收集品	アオゾラカメムシ	7200



NPC 名称 ドン・シルバ -

出没地点 从第十七章开始，在 B1F 的救生艇附近（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
防具	クレストトップス	1 ☆
收集品	クレナイテントウ	2 ☆
武器	レイニ－スタッフ	2 ☆
宝石	エ－テル减少 Ⅲ	3 ☆
素材	グロッグの血汗	4 ☆
宝石	エ－テル减少Ⅳ	5 ☆
素材	アンセルの七色手羽先	1850

NPC 名称 ネロ

出没地点 从第十七章开始，在 B1F 的デイリの桥（pm7:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
防具	ノポンボトムズ	1 ☆
素材	エクスの铁心脏	2 ☆
收集品	真砂のエンバン	3 ☆
宝石	毒追击 Ⅲ	3 ☆
宝石	毒追击Ⅳ	4 ☆
武器	花冷えの太刀	4 ☆
素材	フ－ディの平面木材	1740

NPC 名称 ノラ

出没地点 在 B1F 贮水池北面（am9:00 ～ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	コンブダケ	1 ☆
防具	グラントレギンス	1 ☆
素材	クロ－ドの暗视目玉	2 ☆
宝石	パラライズ Ⅱ	3 ☆
防具	パンサ－キャップ	3 ☆
宝石	パラライズ Ⅲ	4 ☆
收集品	ピュアアセロラ	7920

NPC 名称 バ - ン

出没地点 在 1F 御神体の祭坛附近的楼梯边上（pm7:00 ～ am0:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	骨付きモモ肉	1 ☆
素材	アンセルの七色手羽先	2 ☆
武器	マ－ブルバンカ－	3 ☆
防具	パンサ－グロ－ブ	4 ☆
收集品	アッシュフォックス	4320

NPC 名称 バ - ン

出没地点 任务 292 进行中，在 9F てっぺんの湖（pm9:00 ～ am0:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	骨付きモモ肉	1 ☆
素材	アンセルの七色手羽先	2 ☆
武器	マ－ブルバンカ－	3 ☆
防具	パンサ－グロ－ブ	4 ☆
收集品	ヴァンプの珍味尻尾	1570

NPC 名称 バ - ン

出没地点 任务 292 完成后，在 5F 花粉工场（pm7:00 ～ am0:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	骨付きモモ肉	1 ☆
素材	アンセルの七色手羽先	2 ☆
武器	マ－ブルバンカ－	3 ☆
防具	パンサ－グロ－ブ	4 ☆
收集品	アントルの铁糸	1160

NPC 名称 パチカ

出没地点 6F 遗迹研究本部（am10:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	ヘヴィ－ガ－ダ－	1 ☆
防具	クレストトップス	1 ☆
收集品	クレナイスダチ	4 ☆
素材	クロ－ドの秘宝	5 ☆
收集品	ハイパネルブラック	12480

NPC 名称 バロル

出没地点 从第十七章开始，在 1F 的ノポンタワ－附近（am9:00 ～ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	グロッグの血汗	1 ☆
收集品	アオゾラカメムシ	2 ☆
防具	ノポルギア	2 ☆
宝石	エ－テル减少 Ⅲ	4 ☆
宝石	エ－テル减少Ⅳ	5 ☆
武器	刚盾ラムトク	5 ☆
素材	ディノスの魔光石	1820

NPC 名称 ピケ

出没地点 1F 御神体の祭坛附近（am7:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
宝石	スリ－プ抵抗 Ⅱ	1 ☆
收集品	愉快カ－ニバル	2 ☆
宝石	パラライズ Ⅱ	3 ☆
收集品	ノキス	7200

NPC 名称 ピコ

出没地点 从第十七章开始，在 1F 的ノポンタワ－附近（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	破坏のバクバク	1 ☆
防具	ジャンゴシュ－ズ	2 ☆
宝石	气绝威力アップ Ⅲ	3 ☆
素材	ウ－パ－の火种	1720

NPC 名称 ピップ

出没地点 7F 村长の家附近通往室外的通道上（am7:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	マクナ・アマミツ	1 ☆
防具	クレストグロ－ブ	1 ☆
收集品	フニャフニャマコ	2 ☆
素材	虫臭い蜜	390

NPC 名称 プコ

出没地点 2F カイナ商店通り的武器屋背面（am10:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ジュシブドウ	1 ☆
收集品	化石サル	2 ☆
宝石	崩し Ⅱ	2 ☆
宝石	崩し Ⅲ	4 ☆
防具	ク－ルサンダル	4 ☆
收集品	谈笑の森林	9360

NPC 名称 フゴフゴ

出没地点 1F 防具屋前面（pm11:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	钢铁の刀	1 ☆
收集品	アッシュフォックス	2 ☆
防具	ハ－ドレザ－ボトムズ	2 ☆
宝石	飞行迷彩Ⅳ	4 ☆
素材	スパイドの三日月镰	5 ☆
收集品	エセポイズントカゲ	6480

NPC 名称 ペルペル

出没地点 9F 祈りのテラス外入口（pm10:00 ～ am3:00）；完成任务 265 后在 8F 的お告げの间（pm0:00 ～ am6:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	浊った眼球	1 ☆
防具	ノポンキャップ	1 ☆
收集品	アッシュフォックス	2 ☆
宝石	スリ－プ抵抗 Ⅲ	4 ☆
武器	フォレストスナイプ	4 ☆
宝石	スリ－プ抵抗Ⅳ	5 ☆
素材	ズタズタの筋肉纤维	640

NPC 名称 ポカポカ

出没地点 1F 防具屋和入口之间（pm7:00 ～ am0:00）

物品种类	物品名称	要求
宝石	飞行迷彩Ⅱ	1☆
素材	ズタズタの筋肉纤维	2☆
防具	パンサ－キャップ	3☆
宝石	飞行迷彩Ⅲ	4☆
素材	アントルの铁糸	4☆
收集品	愉快カ－ニバル	5☆
收集品	クレナイテントウ	5040

NPC 名称 ホコ

出没地点 7F 高层住宅梭的蘑菇时钟前（pm0:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	サモンの爽やか大トロ	1☆
防具	マクナキャップ	2☆
防具	パンサ－ボトムズ	3☆
宝石	飞行迷彩Ⅲ	4☆
素材	砂尘の元素	4☆
收集品	コウゴウタマムシ	5☆
宝石	飞行迷彩Ⅳ	5☆
武器	セイクレドバンカ－	12600

NPC 名称 ポピエ

出没地点 从第十七章开始，在 1F 的ノポンタワ－附近（am9:00 ～ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ピュアアセロラ	1☆
宝石	崩しⅡ	2☆
收集品	真砂のエンバン	3☆
宝石	崩しⅢ	4☆
防具	クロノスグロ－ブ	5☆
素材	フェリスの赤酒血液	2050

NPC 名称 ミガミガ

出没地点 1F 御神体の祭坛（am8:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	薄い血液	1☆
防具	グラントギア	1☆
收集品	リュウセイスズムシ	3☆
武器	姊妹杖カト－ル	5☆
收集品	フニャフニャマコ	11520

NPC 名称 ミコ

出没地点 8F お告げの间（am11:00 ～ pm9:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	连峰の枪	1☆
防具	ノポンボトムズ	1☆
收集品	アオゾラカメムシ	2☆
宝石	ダブルアタックⅡ	2☆
宝石	出血强化Ⅱ	3☆
收集品	ニジイロタガメ	4☆
素材	雾雨の元素	4☆
素材	浊つた眼球	700

NPC 名称 ミンカ

出没地点 2F 武器屋前（am9:00 ～ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	ヘヴィ－ガ－ダ－	1☆
收集品	エセポイズントカゲ	2☆
素材	フ－ディの迷彩布	3☆
防具	クロノスキャップ	5☆
收集品	ピリットナシ	6240

NPC 名称 メディ

出没地点 2F 武器屋附近（pm10:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	钢铁の刀	1☆
防具	クレストグロ－ブ	1☆
素材	ズタズタの筋肉纤维	2☆
收集品	クレナイスダチ	4☆
收集品	ラムネスカイ	12240

NPC 名称 モダニィ

出没地点 6F 遗迹研究板（pm10:00 ～ am0:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	しおれたトサカ	1☆
宝石	毒强化Ⅱ	2☆
防具	ク－ルジェル	3☆
宝石	毒强化Ⅲ	4☆
收集品	ぽつぷんぽつくす	10920

NPC 名称 ユシ

出没地点 B1F ノポン台所（am7:00 ～ am9:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	バトルバンカ－	1☆
宝石	筋力ダウンⅢ	3☆
防具	ジャンゴボトムズ	3☆
宝石	筋力ダウンⅣ	4☆
收集品	ハミングオオバ	6480

NPC 名称 ラシャ

出没地点 1F 御神体の祭坛，通往 2F 的通道旁（am7:00 ～ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ダ－クマンゴ－	1☆
宝石	筋力ダウンⅡ	2☆
素材	ウ－パ－の种火	3☆
收集品	ピリットナシ	4☆
宝石	筋力ダウンⅢ	4☆
防具	ク－ルオイル	5☆
收集品	化石サル	7920

NPC 名称 ラパン

出没地点 7F 村长の家（am7:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	コンブダケ	1☆
宝石	テンション变动Ⅲ	4☆
宝石	テンション变动Ⅳ	5☆
武器	水天一碧	5☆
防具	ク－ルパンツ	5☆
素材	しおれたトサカ	520

NPC 名称 ルパ

出没地点 6F 遗迹研究本部（pm7:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
宝石	テンション变动Ⅱ	1☆
武器	斗士のカムカム	1☆
收集品	クレナイテントウ	2☆
防具	グラントブ－ツ	2☆
收集品	アイハンミョウ ※	3☆
素材	フ－ディの平面木材	3☆
宝石	テンション变动Ⅲ	4☆
素材	骨付きモモ肉	630

NPC 名称 レク

出没地点 6F 遗迹研究板（am7:00 ～ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
宝石	气绝威力アップⅡ	1☆
防具	ジャンゴトップス	2☆
防具	グラントレギンス	2☆
收集品	ビタ－キウイ	3☆
宝石	气绝威力アップⅢ	4☆
素材	テレシアのエ－テル羽	4☆
收集品	クレナイスダチ	5460

NPC 名称 ロン

出没地点 5F 花粉工场（pm8:00 ～ am0:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	しおれたトサカ	1☆
防具	ハ－ドレザ－トップス	1☆
收集品	ラムネスカイ	3☆
宝石	炎热强化Ⅱ	3☆
宝石	炎热强化Ⅲ	4☆
素材	真砂のエンバン	18720

NPC 名称 ンパ

出没地点 B1F ノポン台所（am7:00 ～ pm0:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	骨付きモモ肉	1☆
收集品	ヒメミレス	2☆
素材	汗臭い布	2☆
收集品	ナラクノミズスマシ	3☆
收集品	アイヤマ	6480



エルト海（巨神上层部）



简介

这个场景是一片广阔的海，海上漂浮着许多岛屿。岩礁和岛只要通过传送装置移动就能到达，至于海岸等地点就需要玩家跳进海里游泳前往。在フ－ディの隐れ家和スピカルの离岸都有着需要“ハイエンタ－の纹章”才能进入的地方，里面有装着强力防具的宝箱。

地标及秘境一览

A	ラタエル海岸	F	ソルタナ封印岛
B	センタ－ゲ－ト	G	カト－ル封印岛
C	ハイエンタ－墓所	H	エ－テルプラント
D	シウエラ－ト灯台	I	ファラスの境界泉
E	中央封印岛		

地点一览

a	第 1 浮游岩礁	j	第 8 浮游岩礁
b	敌对者の岸壁	k	第 9 浮游岩礁
c	第 2 浮游岩礁	l	第 10 浮游岩礁
d	第 3 浮游岩礁	m	フ－ディの隐れ家
e	第 4 浮游岩礁	n	巨神后头部
f	第 5 浮游岩礁	o	眠れる龙の岛
g	第 6 浮游岩礁	p	スピカルの离岸
h	エ－テル结晶采掘场	q	镇まりの离岛
i	第 7 浮游岩礁	r	アヌ海岸

NPC一览

NPC 名称 エン・シルバ－

出没地点 第十七章开始，在エ－テルプラント草地的西侧（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ドルフィンゴ－ヤ	1 ☆
收集品	ストピィ－	2 ☆
宝石	ア－ツ封印抵抗Ⅳ	2 ☆
素材	なめらか兽肉	2 ☆
防具	リ－グア－マ－	2 ☆
防具	ジエイルシュ－ズ	3 ☆
宝石	ア－ツ封印抵抗Ⅴ	4 ☆
武器	水天一碧	4 ☆
素材	突风の元素	5 ☆
素材	フ－ディ族の大将髯	2270

NPC 名称 シェレン

出没地点 シウエラ－ト灯台（全天）

物品种类	物品名称	要求
收集品	アスパラボム	1 ☆
宝石	物理耐性减Ⅲ	1 ☆
武器	アイアンパイク	1 ☆
防具	试作型重装ヘルム	1 ☆
素材	ヒルンの小钱袋	2 ☆
收集品	マリンマ－ブル	3 ☆
素材	伤だらけの宝石	3 ☆
防具	ジエイルボトムズ	4 ☆
素材	エクスの反射银板	2160

※1 完成任务 333 之后可以通行。
※2 完成任务 333 并回到皇都之后可以通行。
※3 第一次前往监狱岛时开放通行。
※4 第十七章之后无法通行。
※5 完成任务 219 之后可以通行。

NPC 名称 ジャック
出没地点 エ－テルプラント（全天）

物品种类	物品名称	要求
宝石	オ－ラヒ－ルⅢ	1 ☆
素材	古びた龙ヒレ	1 ☆
武器	探求のパクパク	1 ☆
防具	おしゃれベルト	1 ☆
收集品	スイ－ベリ－	2 ☆
收集品	サンダ－コンパス ※	3 ☆
宝石	オ－ラヒ－ルⅣ	3 ☆
素材	アンドスの水性グリス	5 ☆
素材	エル－カの绿ニガ水	1510

NPC 名称 タリア
出没地点 完成任务 363 后，在エ－テルプラント上（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	トロピカルダイコン	1 ☆
素材	ギザギザ尻尾	1 ☆
宝石	物理耐性减Ⅳ	2 ☆
素材	腐りかけの赤身	2 ☆
防具	エルトガ－ド	2 ☆
收集品	シンラカ－ス	3 ☆
防具	ジェイルキャプ	3 ☆
宝石	物理耐性减Ⅴ	4 ☆
武器	グラスロッド	5 ☆
素材	スピカル族の锻え皮	2160

NPC 名称 テト
出没地点 完成任务 324 后，在エ－テルプラント上（am8:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
宝石	雷强化Ⅳ	1 ☆
素材	レクソスの虹色ヒゲ	1 ☆
防具	ブランドルガ－ド	3 ☆
收集品	オイルブランチ	4 ☆
素材	フ－デイ族の大将髯	4 ☆
收集品	ハイヴァイオレット	5 ☆
素材	アンドスの水性グリス	2160

NPC 名称 ビビアン
出没地点 完成任务 363 后，在エ－テルプラント上（am8:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ゴ－ルドゴボウ	1 ☆
防具	リ－グレギンス	2 ☆
素材	グラディの光泽扇	3 ☆
武器	铁壁のツクツク	3 ☆
宝石	水上迷彩Ⅳ	4 ☆
防具	ブランドルギア	4 ☆
收集品	マリンマ－ブル	5 ☆
宝石	水上迷彩Ⅴ	5 ☆
素材	海王の长寿蒲烧	5 ☆
素材	オルガ族の悪魔パンツ	2380

NPC 名称 ミラリ－ス
出没地点 任务 339 进行中，在第 1 浮游岩礁（全天）

物品种类	物品名称	要求
宝石	ア－ツ封印抵抗Ⅲ	1 ☆
素材	ぬめりの表皮	1 ☆
武器	ポピュラ－スタッフ	1 ☆
防具	ミスリルガ－ド	1 ☆
收集品	ナイトリリ－ム	2 ☆
宝石	水上迷彩Ⅲ	2 ☆
素材	エキドナの颚肉	2 ☆
收集品	アンカオイ	5 ☆
防具	ヘビ－クイス	5 ☆
素材	フ－デイ族の高级木材	2270

NPC 名称 ミリア
出没地点 从第十七章开始，在エ－テルプラント上（pm8:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
宝石	雷强化Ⅲ	1 ☆
武器	セイントロッド	2 ☆
收集品	タテガミネコ	3 ☆
收集品	ホワイトテ－ル	4 ☆
素材	エル－カの绿ニガ水	4 ☆
防具	エアギア	5 ☆
素材	スピカル族の锻え石	2160



皇都アカモ-ト（巨神上层部）



简介

ハイエンタ–族人所在地，游戏后期会因为剧情而变为怪物的巢穴，原有的NPC会迁移到其他地方或消失。场景并不算小但是地标比较少，在寻找特定NPC时经常需要走很长的路。

启示の间：很容易被忽略的一个地点。需要借助谒见の间南侧的传送装置才能到达。



地标及秘境一览

A	皇都アカモート 正门
B	希望の喷水
C	永远の喷水
D	皇宫
E	圣天翔の间
F	白翼宫
G	离宫

地点一览

a	メルフィカ通り
b	大广间
c	启示の间
d	天空のテラス
e	谒见の间

NPC一览

NPC名称 アテル

出没地点 直到第十五章为止，都在1F希望の喷水（am9:00～pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	大きなヒヅメ	1☆
武器	岩铁刀	1☆
收集品	アンカオイ	2☆
防具	リ－グア－マ－	2☆
收集品	ホワイトテ－ル	9000

NPC名称 アリエッタ

出没地点 直到第十五章为止，都在1F永远の喷水南面第一个喷泉附近（pm8:00～am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ストピィ－	1☆
宝石	雷强化Ⅲ	1☆
素材	スピカル族の锻え皮	2☆
武器	梦见のツクツク	3☆
防具	ブランドルガ－ド	3☆
宝石	雷强化Ⅳ	4☆
素材	顽丈な装甲	790

NPC名称 エイン

出没地点 直到第十五章为止，都在1F北侧的传送装置附近（am8:00～pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	伤だらけの宝石	1☆
防具	リ－グア－マ－	1☆
收集品	クルク－ルレモン	3☆
素材	フ－ディ族の高级木材	3☆
宝石	气绝威力アップⅣ	5☆
收集品	トロピカルダイコン	6300

NPC名称 エン・シルバ－

出没地点 直到第十五章为止，都在1F南侧扶手电梯前的小喷泉附近（pm9:00～am3:00

物品种类	物品名称	要求
素材	ぬめりの表皮	1☆
防具	リ－グア－マ－	1☆
素材	フ－ディ族の大将髯	2☆
宝石	パニック抵抗Ⅲ	4☆
武器	夜光の杖	4☆
宝石	パニック抵抗Ⅳ	5☆
素材	パグ－ルのつぼ焼き	2220

NPC名称 ガ－タ

出没地点 直到第十五章为止，都在2F大广间的楼梯边（pm7:00～am3:00）

物品种类	物品名称	要求
宝石	エ－テル减少Ⅲ	1☆
素材	顽丈な装甲	1☆
防具	スウェップギア	1☆
武器	梦见のツクツク	2☆
收集品	スタ－ドロップ	3☆
收集品	ミスティックダグリア	3☆
素材	アンドスの水性グリス	3☆
宝石	エ－テル减少Ⅳ	4☆
防具	ラティスレギンス	4☆
收集品	钢铁アウイン	15300

NPC名称 カイト

出没地点 直到第十五章为止，都在2F的圣天翔の间前面（pm9:00～am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ゴ－ルドゴボウ	1☆
素材	立派なチョンマゲ	1☆
防具	ブランドルア－マ－	4☆
素材	伤だらけの宝石	550

NPC名称 ガルバ

出没地点 直到第十五章为止，都在2F的皇宫入口北面（pm9:00～am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	アスパラボム	1☆
宝石	物理耐性减Ⅲ	1☆
素材	伤だらけの宝石	1☆
防具	ミスリルギア	1☆
收集品	ラセンランプ	4☆
宝石	物理耐性减Ⅳ	5☆
武器	一击のカムカム	5☆
收集品	雷鸣のヘミスフィア	23040

NPC名称 ガング

出没地点 直到第十五章为止，都在2F大广间楼梯的南侧（am9:00～pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ゴ－ルドゴボウ	1☆
防具	リ－グレギンス	1☆
宝石	冷气防御Ⅲ	4☆
宝石	冷气防御Ⅳ	5☆
收集品	ストピィ－	7200

NPC名称 キィ－ノ

出没地点 直到第十五章为止，都在1F希望の喷水的东南面（am9:00～pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
防具	リ－グレギンス	1☆
收集品	ホワイトテ－ル	2☆
宝石	筋力ダウンⅢ	2☆
素材	顽丈な装甲	2☆
武器	セイントロッド	2☆
收集品	ミズテントウ	4☆
宝石	筋力ダウンⅣ	4☆
素材	防护の假面	4☆
防具	ジェイルトップス	4☆
收集品	シンラカ－ス	9900

NPC名称 クラル

出没地点 直到第十五章为止，都在1F北侧扶手电梯旁（am9:00～pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	ギザギザ尻尾	1☆
防具	ミスリルブ－ツ	1☆
收集品	钢铁アウイン	2☆
宝石	水上迷彩Ⅲ	2☆
武器	ジャックガ－ダ－	2☆
收集品	ハ－トピ－チ	3☆
宝石	转倒威力アップⅢ	4☆
防具	クライムレギンス	5☆
素材	エル－カの绿ニガ水	1510

NPC名称 コ－ルス

出没地点 直到第十五章为止，都在2Fメルフィカ通り西边战斗机的南侧（pm9:00～am3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	なめらか兽肉	1☆
防具	ミスリルブ－ツ	1☆
武器	月影の护刀	3☆
防具	ラティスア－マ－	4☆
宝石	出血强化Ⅳ	5☆
素材	テレシアの天候时计	5☆
收集品	もふもふもふもうふ	18240

NPC名称 ジェリコン

出没地点 直到第十五章为止，都在1F中央扶手电梯下（am9:00～pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	顽丈な装甲	1☆
收集品	ハイヴァイオレット	2☆
宝石	ア－ツ封印抵抗Ⅲ	2☆
宝石	オ－ラヒ－ルⅢ	3☆
素材	妖魔の假面	3☆
防具	ブランドルギア	3☆
武器	ロックワインダ－	5☆
素材	アンセルの高压缩肉	2040

NPC名称 セイン

出没地点 直到第十五章为止，都在1F北侧扶手电梯边上（am7:00～pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ドルフィンゴ－ヤ	1☆
素材	アンセルの高压缩肉	1☆
防具	スウェップギア	2☆
武器	デストロイガ－ダ－	4☆
收集品	ゴ－ルドゴボウ	9000

NPC 名称 セガ - ル

出没地点：直到第十五章为止，都在 1F 中央扶手电梯南边（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	狮子刀	1 ☆
收集品	オイルブランチ	2 ☆
防具	ジェイルキャップ	3 ☆
宝石	スパイクⅢ	4 ☆
宝石	スパイクⅣ	5 ☆
收集品	ミスティックダリア	7680

NPC 名称 ゼル・シルバ -

出没地点：直到第十五章为止，都在 1F 南边扶手电梯前的小喷泉附近（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	シンラカ－ス	1 ☆
收集品	雷鸣のヘミスフィア	3 ☆
武器	セイントロッド	3 ☆
防具	ブランドルギア	3 ☆
防具	ラティスガ－ド	4 ☆
宝石	パニック抵抗Ⅳ	5 ☆
素材	グラディの光泽扇	2270

NPC 名称 タテドナス

出没地点：直到第十五章为止，都在 1F 中央扶手电梯南侧的小喷泉附近（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
防具	ミスリルガ－ド	1 ☆
武器	ダ－クキャノン	2 ☆
收集品	雷鸣のヘミスフィア	3 ☆
防具	ヘビ－クイス	4 ☆
素材	レクソスの虹色ヒゲ	2490

NPC 名称 ダボ - ル

出没地点：任务 291 进行中，直到第十五章为止，都在 2F 的 C7（全天）

物品种类	物品名称	要求
收集品	マリンマ－ブル	1 ☆
宝石	ダブルアタックⅢ	1 ☆
素材	オルガのコシミノ	1 ☆
素材	オルガ族の悪魔パンツ	1 ☆
宝石	毒追击Ⅲ	3 ☆
武器	アシッドスタッフ	13800

NPC 名称 タリア

出没地点：直到第十五章为止，都在 2F 皇宫入口前（pm8:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	スイ－ベリ－	1 ☆
武器	胧月の护刀	1 ☆
防具	ジェイルボトムズ	3 ☆
素材	黒い雾クズ	5 ☆
防具	クライムガ－ド	5 ☆
素材	立派なチョンマゲ	830

NPC 名称 チャ - ルズ

出没地点：直到第十五章为止，都在 2F 皇宫内楼梯的北侧（pm9:00 ～ am3:00）；完成任务 356 之后，移到楼梯南侧（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	シンラカ－ス	1 ☆
素材	エクスの反射银板	2 ☆
宝石	出血强化Ⅲ	3 ☆
防具	ブランドルガ－ド	3 ☆
宝石	出血强化Ⅳ	5 ☆
武器	スピリットライフル	5 ☆
收集品	クルク－ルレモン	6720

NPC 名称 テト

出没地点：直到第十五章为止，都在 2F 商店的西南面（am7:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ドルフィンゴ－ヤ	1 ☆
宝石	ア－ツ封印抵抗Ⅲ	1 ☆
防具	スウェツプレギンス	2 ☆
收集品	あまあまういんな	4 ☆
素材	古びた远隔装置	4 ☆
武器	无月の护刀	4 ☆
宝石	ア－ツ封印抵抗Ⅳ	5 ☆
素材	腐りかけの赤身	720



NPC 名称 テト

出没地点：任务 324 进行中，在 2F 的 F9（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	ライアの肉汁エイヒレ	1 ☆
武器	エンディミオン	1 ☆
宝石	ダメ－ジヒ－ルⅣ	4 ☆
宝石	ダメ－ジヒ－ルⅤ	5 ☆
素材	突风の元素	2610

NPC 名称 ドナ

出没地点：直到第十五章为止，都在 2F 圣天翔の间（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	タテガミネコ	1 ☆
宝石	崩しⅢ	2 ☆
防具	スウェツプガ－ド	2 ☆
素材	新品のシリンダ－	4 ☆
收集品	スタ－ドロップ	7680

NPC 名称 ドン・シルバ -

出没地点：直到第十五章为止，都在 1F 北面扶手电梯北侧的移动装置附近（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
宝石	水上迷彩Ⅲ	1 ☆
防具	リ－グア－マ－	2 ☆
收集品	ホワイトチュ－ブ	4 ☆
宝石	ロックオン抵抗Ⅲ	4 ☆
素材	アンドスの长アンテナ	4 ☆
素材	落雷の元素	5 ☆
武器	クリスロック	5 ☆
素材	ライアの肉汁エイヒレ	2270

NPC 名称 ナトリ

出没地点：直到第十五章为止，都在 2F メルフィカ通り北面的塔附近（am8:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	アイアンパイク	1 ☆
收集品	ホワイトテ－ル	2 ☆
宝石	テンション变动Ⅲ	2 ☆
宝石	ダブルアタックⅢ	3 ☆
防具	ジェイルシュ－ズ	3 ☆
防具	クライムガ－ド	4 ☆
素材	アンドスの长アンテナ	5 ☆
收集品	ドルフィンゴ－ヤ	5400

NPC 名称 ネロ

出没地点：直到第十五章为止，都在 1F 南侧扶手电梯下面（pm7:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
防具	スウェツプレギンス	1 ☆
收集品	ジレンマロック	2 ☆
宝石	毒强化Ⅲ	2 ☆
收集品	もふもふもふもうふ	3 ☆
素材	突风の元素	3 ☆
宝石	毒强化Ⅳ	5 ☆
武器	スカイロッド	5 ☆
素材	ひび割れた生爪	720

NPC 名称 バロル

出没地点：直到第十五章为止，都在 1F 正门（am9:00 ～ pm3:00）；完成任务 361 后在 1F 中央扶手电梯下面（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	ひび割れた生爪	1 ☆
防具	ミスリルア－マ－	2 ☆
素材	エル－カの绿ニガ水	2 ☆
武器	月影の护刀	3 ☆
收集品	もふもふもふもうふ	3 ☆
宝石	炎热追击Ⅳ	5 ☆
素材	なめらか兽肉	5 ☆

NPC 名称 ピコ

出没地点：直到第十五章为止，都在 1F 正门永远の喷水东北面的传送装置附近（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
防具	ミスリルレギンス	1 ☆
武器	ダ－クキャノン	3 ☆
收集品	グリ－ンダイオ－ド	4 ☆
宝石	エ－テル减少Ⅳ	5 ☆
收集品	ジレンマロック	12600

NPC 名称 ビビアン

出没地点：直到第十五章为止，都在 2F 外侧通路的西南面（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	スイ－ベリ－	1 ☆
素材	立派なチョンマゲ	1 ☆
收集品	クルク－ルレモン	3 ☆
防具	ジェイルキャップ	3 ☆
宝石	冷气防御Ⅳ	5 ☆
收集品	スイルシ－タ	7200

NPC 名称 ビビアン

出没地点：接下任务 278 后，在 3F 的白翼宫内（全天）

物品种类	物品名称	要求
收集品	アスパラボム	1 ☆
武器	ロックワインダ－	1 ☆
宝石	冷气强化Ⅴ	5 ☆
素材	アンノウンの三色肉	4320

NPC 名称 ポピエ

出没地点：直到第十五章为止，都在 1F 正门前的喷泉（am8:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ナイトリリ－ム	1 ☆
宝石	雷强化Ⅲ	2 ☆
素材	パグ－ルのつぼ焼き	2 ☆
防具	スウェツプレギンス	2 ☆
宝石	バインド抵抗Ⅲ	4 ☆
防具	クライムギア	4 ☆
收集品	オイルブランチ	6300

NPC 名称 ボラリオ

出没地点：直到第十五章为止，都在 1F 希望の喷水东南面（am7:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ストピィ－	1 ☆
宝石	飞行迷彩Ⅲ	1 ☆
防具	ミスリルガ－ド	1 ☆
宝石	炎热强化Ⅲ	3 ☆
素材	オルガ族の悪魔パンツ	3 ☆
武器	暗夜の镰	5 ☆
收集品	タテガミネコ	9000



NPC 名称 ミュキシリア

出没地点：直到第十五章为止，都在 2F 皇宫入口前的楼梯边上（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ナイトリリ－ム	1☆
防具	ジェイルシュ－ズ	3☆
宝石	冷气追击Ⅳ	5☆
素材	ヒルンの小钱袋	1940

NPC 名称 ミラリ－ス

出没地点：直到第十五章为止，都在 2F 南侧 8 字形通道的东北面（am7:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
宝石	スリ－プ抵抗Ⅲ	1☆
防具	ミスリルア－マ－	1☆
素材	腐りかけの赤身	2☆
武器	ジャックガ－ダ－	3☆
收集品	フカミドシジミ	4☆
宝石	スリ－プ抵抗Ⅳ	5☆
素材	リザドの月光宝玉	5☆
收集品	スイ－ベリ－	8100

NPC 名称 ミリア

出没地点：直到第十五章为止，都在 2F 皇宫入口南侧的塔旁边（pm8:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	昼夜の杖	1☆
防具	リ－グレギンス	2☆
收集品	スタ－ドロップ	3☆
素材	アンノウンの三色肉	3☆
宝石	炎热追击Ⅲ	4☆
宝石	炎热追击Ⅳ	5☆
素材	古びた龙ヒレ	910

NPC 名称 メリッサ

出没地点：直到第十五章为止，都在 2F 北侧外围通路的小房间里（am8:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	ひび割れた生爪	1☆
武器	エトワ－ルスナイプ	1☆
防具	スウェップガ－ド	2☆
素材	アスタスの远隔装置	5☆
收集品	ナイトリリ－ム	7200

NPC 名称 ユ－リィ

出没地点：直到第十五章为止，都在 1F 中央扶手电梯下面（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	スイルシ－タ	1☆
武器	ポピュラ－スタッフ	1☆
防具	ミスリルレギンス	1☆
收集品	ハイヴァイオレット	2☆
素材	スピカル族の锻え石	2☆
素材	エキドナの颚肉	1850

NPC 名称 リコ

出没地点：直到第十五章为止，都在 1F 北侧扶手电梯附近（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	トロピカルダイコン	1☆
素材	アンセルの高压缩肉	1☆
防具	スウェップガ－ド	1☆
收集品	オイルブランチ	2☆
宝石	毒追击Ⅲ	3☆
宝石	毒追击Ⅳ	4☆
素材	テレシアの皮膜	5☆
防具	クライムア－マ－	5☆
素材	ギザギザ尻尾	650

NPC 名称 ルイ－ゼ

出没地点：直到第十五章为止，都在 2F 皇宫入口的楼梯西侧（pm8:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	古びた龙ヒレ	1☆
收集品	ジレンマロック	2☆
防具	スウェップギア	2☆
收集品	マクロパッション	4☆
宝石	冷气追击Ⅲ	4☆
素材	アンドスの合金铁板	4☆
武器	铁壁のツクツク	4☆
宝石	冷气追击Ⅳ	5☆
素材	大きなヒヅメ	790

NPC 名称 ルス

出没地点：直到第十五章为止，都在 2F メルフィカ通り南侧的飞行机械附近（pm8:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	スイルシ－タ	1☆
素材	中古のシリンダ－	4☆
武器	ゲイルショット	4☆
防具	ジェイルトップス	4☆
素材	ルファスの制御装置	5☆
收集品	ハイヴァイオレット	13500

NPC 名称 ルル

出没地点：直到第十五章为止，都在 1F 中央扶手电梯附近的小喷泉前面（pm3:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	タテガミネコ	1☆
武器	蛇骨のカムカム	1☆
防具	リ－グレギンス	2☆
宝石	冷气强化Ⅲ	4☆
宝石	冷气强化Ⅳ	5☆
素材	エクスの反射银板	2160

NPC 名称 ロ－ザ

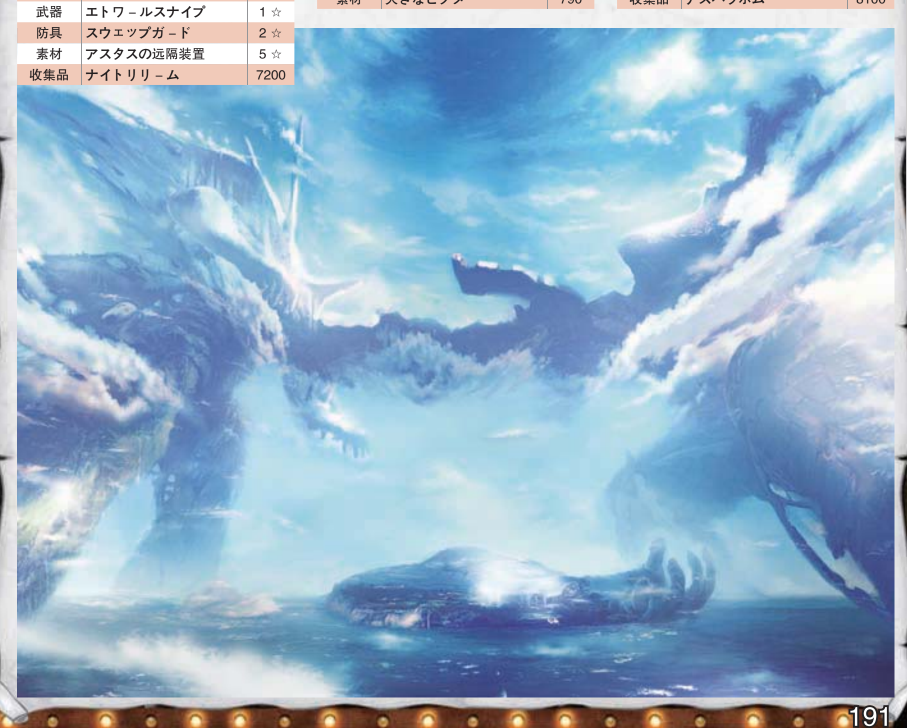
出没地点：直到第十五章为止，都在 1F 北侧扶手电梯附近（pm9:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	探求のパクパク	1☆
防具	ブランドルア－マ－	4☆
素材	ぬめりの表皮	650

NPC 名称 ロクロ

出没地点：直到第十五章为止，都在 2F 皇宫内的楼梯旁（am8:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	なめらか兽肉	1☆
武器	セイクレドバンカ－	1☆
防具	ジェイルボトムズ	3☆
收集品	マリンマ－ブル	4☆
收集品	アスパラボム	8100



ハイエンタ-墓所

简介

该场景中有许多只有ハイエンタ-族人才能行走的道路，所以第一次来到这里时，主角一行在行动上会受到极大制约，不过メリア归队后就没有这个问题了。

テレシア研究室：持有“ハイエンタ-の纹章”的情况下，靠近仪式の间东侧墙壁会出现隐藏入口。

王家の宝物库：在试练の塔 连络桥向上攀爬时，南面会出现向下延伸的可攀爬的墙壁，通往王家の宝物库的入口处的洞穴。不过链接洞穴和宝物库之间的道路，必须再队里有メリア的情况下才会出现，所以第九章才能取得。

第2宝物库：在O6的北侧，通往此处的道路在地图上不会显示，入口处还有怪物挡着，所以很容易看漏。

1F

B1F

B2F

エルト海

※1 调查了B1F的“认证装置”后就能通行。
※2 第八章第一次来到该场景时无法通行。
※3 第九章开始前往监狱岛后可以通行。
※4 完成任务219后就可以通行。

地标及秘境一览

A	墓所の参道
B	封印の间
C	仪式の间
D	墓荒しの池
E	王家の谷
F	试练の塔 连络桥

地点一览

a	英灵たちの间
b	试练の间
c	テレシア研究室
d	王家の宝物库
e	第2宝物库



ヴァラク雪山（巨神上层部）



地标及秘境一览

- A　ゾックヘッド峠
- B　机神の爪痕
- C　巨神の环状骨
- D　ベファルガの台座
- E　三大贤者の顶
- F　ノポンキャンプ
- G　ハリクト礼拜堂
- H　溶岩洞穴
- I　ラ・ルース教会
- J　ノフルの塔
- K　巨神の手首

地点一览

- a　ナグル泷
- b　セリック泷
- c　アピスの住处
- d　カーナ峰
- e　アグル山脉
- f　バジーナ雪原
- g　チルキンのねぐら
- h　ウルの裂け目
- i　巨神の右肘
- j　ヴァラク山
- k　アントルの寝床
- l　ジャクト间欠泉
- m　封印の塔
- n　イギニア坂
- o　大冰河地带

简介

高低差很严重的场景，一定范围内的地形差不会显示在地图上，这就导致了玩家虽然只想跟着地图走到某个相邻的地点，却死活都走不到。夜晚的雪山会亮起灯照耀着道路，这是迅速找到道路的一个有效手段。这个场景中还有让角色加速滑动的冰坡以及能够把角色喷上半空的喷泉等，探索难度很高。

ベファルガの台座：从G8沿着斜坡一路西南方向移动，然后绕到H6，再穿过洞窟才能到达。

三大贤者の顶：持有火耀石的情况下，融化F7处的厚冰壁，然后往西北方向移动。途中会出现加速的冰坡，在即将到达终点的地方起跳才能抓住三大贤者の顶下方的墙壁。

ラ・ルース教会：在07有一处洞穴，沿着那里的墙壁一直往上爬，就能够到达。

カーナ峰：入口在F5，具体可以参照任务393。

ウルの裂け目：入口在E3，有一条狭窄的小路沿着山壁通往此处，在晚上比较容易发现。

アントルの寝床：进入D4的洞穴，里面有两段冰坡，抓住正确的时机起跳就能够到达。具体可以参照任务397。

NPC一览

NPC名称 クラル
出没地点 任务351进行中，在三大贤者の顶附近（全天）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ガ－ルズツキ－ニ	1☆
宝石	冷气追击Ⅲ	1☆
素材	铁の块	1☆
防具	ジェイルボトムズ	1☆
收集品	クロボタン	2☆
素材	上质なベルト	2☆
武器	ロックワインダ－	3☆
防具	スノウオイル	3☆
宝石	パニック抵抗Ⅳ	4☆
素材	ムムカの髭剃り	5780

NPC名称 ゼイン
出没地点 任务351或398进行中，在三大贤者の顶附近（全天）

物品种类	物品名称	要求
素材	しょっぱい焼鸟	1☆
防具	ジェイルグロ－ブ	1☆
收集品	ラブリ－フツキ－	2☆
宝石	バインド抵抗Ⅲ	2☆
武器	木漏れ日の杖	2☆
收集品	エメラルドスノウ	3☆
素材	アピスの千金粒	3☆
素材	アントルの寝袋	2250

NPC名称 ダルク
出没地点 下层ノポンキャンプ（全天）

物品种类	物品名称	要求
宝石	冷气防御Ⅲ	1☆
素材	立派な大角	1☆
防具	スノウグラス	2☆
收集品	ドロリス	3☆
宝石	ロックオン抵抗Ⅳ	3☆
防具	スノウクリ－ム	3☆
防具	スノウパンツ	4☆
收集品	树冰のガラス	5☆
素材	アントルの火液袋	5☆
防具	スノウサンダル	5☆
素材	ホッグスの火打ち石	3370

NPC名称 クラル
出没地点 17章开始，在下层的ハリクト礼拜堂（全天）

物品种类	物品名称	要求
收集品	サワ－ダイコン	1☆
武器	狱吏の杖	1☆
宝石	ダメ－ジヒ－ルⅤ	2☆
素材	硬い背骨	2☆
防具	アメシストガ－ド	2☆
素材	アンセルの七色姿焼き	3☆
收集品	ホウキつらら	4☆
防具	クライムレギンス	4☆
宝石	冷气强化Ⅴ	5☆
素材	フェリスの千年火酒	3530

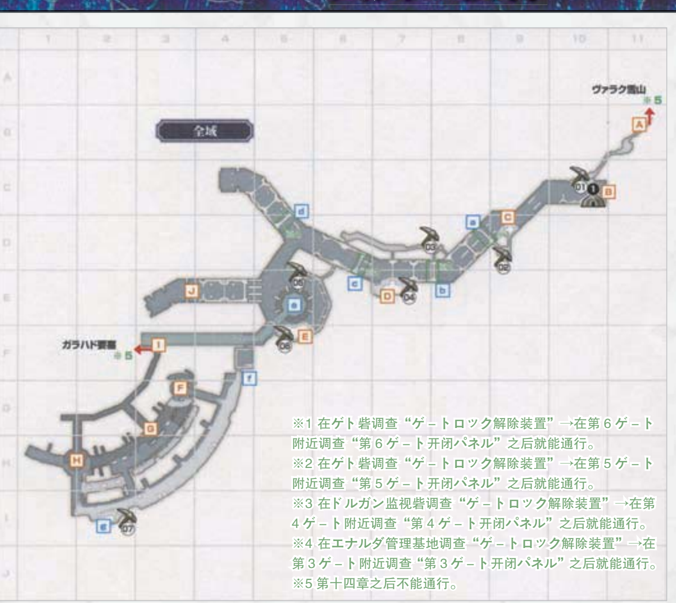
NPC名称 ゼイン
出没地点 17章开始，且完成任务351或398的情况下，在下层的ハリクト礼拜堂（全天）

物品种类	物品名称	要求
收集品	アメシストオ－ニラ	1☆
防具	アメシストア－マ－	1☆
素材	エクスの金心脏	2☆
宝石	スパイクⅤ	3☆
武器	光盾剑エルフィダ	3☆
防具	クライムギア	3☆
宝石	炎热追击Ⅴ	4☆
素材	レクソスの银心脏	4☆
收集品	セッコウジュ	5☆
素材	猛火の元素	6160

NPC名称 ユ-リィ
出没地点 17章开始，在下层的ハリクト礼拜堂（全天）

物品种类	物品名称	要求
宝石	转倒威力アップⅤ	1☆
素材	汚れた雪羽根	2☆
防具	クライムブ－ツ	3☆
收集品	アイスキャベツ	4☆
素材	ソロボス族の黄光石	5☆
素材	冰雪の元素	5780

大剑の溪谷



※1 在ゲト砦调查“ゲ－トロック解除装置”→在第6ゲ－ト附近调查“第6ゲ－ト开闭パネル”之后就能通行。
※2 在ゲト砦调查“ゲ－トロック解除装置”→在第5ゲ－ト附近调查“第5ゲ－ト开闭パネル”之后就能通行。
※3 在ドルガン监视砦调查“ゲ－トロック解除装置”→在第4ゲ－ト附近调查“第4ゲ－ト开闭パネル”之后就能通行。
※4 在エナルダ管理基地调查“ゲ－トロック解除装置”→在第3ゲ－ト附近调查“第3ゲ－ト开闭パネル”之后就能通行。
※5 第十四章之后不能通行。

简介

这里出没的敌人全部都是机神兵，所以必须有针对性地更换武器、装备和队伍成员。在不想战斗的情况下，可以沿着道路两边的空中通道迂回前进。进入エ–テル贮藏区会看到绿色的以太液体，万一掉进去会徐徐扣除体力，千万要当心。进入十四章之后，就无法再进入大剑の溪谷，在那之前要探索完并击败所有的精英怪物。

地标及秘境一览

- A 巨神の亲指
- B 补给部队最前线
- C ゲト砦
- D ドルガン监视砦
- E エナルダ管理基地
- F 大型机发着场
- G 管制塔
- H 电波塔
- I ガラハド要塞 里口
- J モナドの爪痕

地点一览

- a 第6ゲ－ト
- b 第5ゲ－ト
- c 第4ゲ－ト
- d 第3ゲ－ト
- e エ－テル贮藏区
- f 机神港 连络通路
- g 机神港 整备场

ガラハド要塞



简介

这个场景中有许多地方都是主线不会去到的，所以要自行探索，因为从第十四章开始就无法再进入这个场景了。绿色的以太液体可以说是遍布每一个角落，一旦掉进去了是不能使用传送的，只能自己游上岸。

完成任务411之后，可以从B2F的I11前往B1F的G3，这里可以捡到“安全装置解除キ－”。之后前往B1F的G1调查“紧急时动力爆破装置”，第1、2タ－ビン室里的涡轮发动机就会爆炸，出现收集品。这两个房间玻璃也会粉碎，可以在不经由エ－テル溶矿炉管制室的情况下从外面的管道进入这两个房间。

※1 完成任务410后可以通行。
※2 调查“管制室ドア认证装置”后可以通行。
※3 完成任务411后可以通行。
※4 持有“安全装置解除キ－”的情况下调查“紧急时动力爆破装置”后可以通行。
※5 第十四章之后不能通行。
※6 从此处跳下会到达落ちた腕的C8。

1F
B1F
B2F
B3F
B4F
大剣の渓谷 ※5

地标及秘境一览

A	エ－テル流入管理通路
B	エ－テル溶矿炉管制室
C	エ－テル溶矿炉
D	整备准备室
E	ガラハド 要塞 最深部

地点一览

a	中央整备室	f	第２タ－ビン室
b	第１燃料补给室	g	溶矿炉管理通路
c	第２燃料补给室	h	ピストン制御室
d	第３燃料补给室	i	エ－テル注入路
e	第１タ－ビン室	j	フェイス整备室

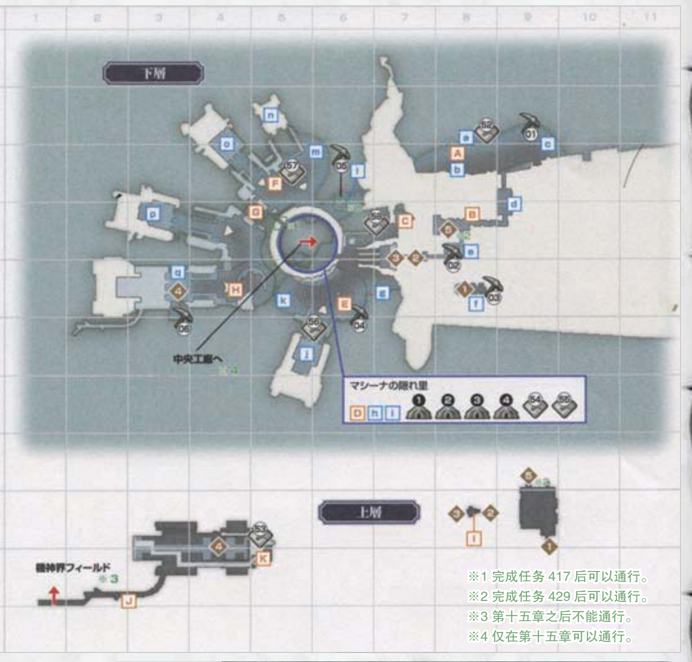


落ちた腕（隠れ里周边）

简介

正中间的マシ－ナの隠れ里是机神界人的居住地，里面有出售大量机神界人的装备和术式书。整个场景就是一个手的形状，有了这样的印象，探索起来也会比较有底。场景外侧被水包围，但是只要游出一定范围角色就会开始受到伤害。除了エ－テル排出装置和小指の砂浜这两个地点之外，其他地方都不需要游泳前往。

天涯の爪先：在机神の人差し指不向南拐前往回转式防壁，而是沿着墙壁一直向上爬的话，就能到达这个秘境。



地标及秘境一览

A	残骸の浜边
B	机神尺骨通路
C	入り江の砂浜
D	ジャンクス
E	巨大な机神兵の残骸
F	黒の残骸
G	连络桥
H	人差し原野
I	手首关节部
J	回转式防壁
K	天涯の爪先

地点一览

a	白银の残骸
b	ザクトの泉
c	ジフムの浜边
d	小指变压区
e	第 5 动脉管区
f	动力パイプ迹
g	手首の海岸
h	マシ－ナの隠れ里
i	エ－テル灯
j	机神の亲指
k	亲指の裂け目
l	エ－テル排出装置
m	小指の砂浜
n	机神の小指
o	机神の药指
p	机神の中指
q	机神の人差し指

NPC一览

NPC 名称 アイン
出没地点 マシ－ナの隠れ里的入口外（全天）

物品种类	物品名称	要求
武器	繁荣のカムカム	1 ☆
收集品	テ－ルアンテナ	2 ☆
宝石	ヘイトダウンⅢ	2 ☆
防具	ステラレギンス	2 ☆
收集品	ホットパパイヤ	3 ☆
防具	オリオントップス	3 ☆
宝石	ヘイトダウンⅣ	4 ☆
素材	精密なメインコア	4 ☆
收集品	スタ－・キュ－ト	21120

NPC 名称 ヴォルテック
出没地点 マシ－ナの隠れ里的ジャンクス内 1F(全天)

物品种类	物品名称	要求
收集品	ファイアペッパ－	1 ☆
宝石	ファイアペッパ－Ⅲ	1 ☆
收集品	パ－プルライト	2 ☆
素材	古びた机界部品・中	2 ☆
武器	快晴の杖	2 ☆
防具	オリオンシュ－ズ	2 ☆
宝石	ファイアペッパ－Ⅳ	3 ☆
素材	ランプスの激幸リング	5 ☆
收集品	シブコ－ルラビ	13200

NPC 名称 エレナ
出没地点 マシ－ナの隠れ里入口处（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ミ－トパプリカ	1 ☆
武器	ウルフガ－ダ－	1 ☆
收集品	シブコ－ルラビ	3 ☆
素材	良质ヒュ－ズ部品	4 ☆
防具	炎帝ア－マ－	4 ☆
素材	ポニオの蹄判子	5 ☆
收集品	ホワイトプラム	11880

NPC 名称 オルフェス
出没地点 マシ－ナの隠れ里外沿的管道（全天）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ナツメシルバ－	1 ☆
素材	古びた机界部品・小	1 ☆
收集品	バッタスプリング	2 ☆
素材	プニプニの软骨	2 ☆
武器	障壁のツクツク	3 ☆
防具	ノイズキャンセラ－	3 ☆
宝石	バフ时间プラスⅣ	4 ☆
宝石	バフ时间プラスⅤ	5 ☆
收集品	エレクトリックフィラ	11880

NPC 名称 カイルス
出没地点 マシ－ナの隠れ里入口附近的通道边（am7:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	绮丽な机界部品・小	1 ☆
防具	ブレイブキャップ	1 ☆
宝石	气绝テンションⅢ	2 ☆
素材	脂身だけの大トロ	2 ☆
武器	サイレント	2 ☆
收集品	コ－ルデンスイカ	3 ☆
防具	オリオンボトムズ	3 ☆
收集品	ア－トコアコイル	4 ☆
宝石	气绝テンションⅣ	5 ☆
收集品	ダ－クフィッシュ	14520

NPC名称 カラル

出没地点 マシ－ナの隐れ里入口附近的通道边（pm7:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ミズミズメロン	1☆
宝石	武器发动アップⅢ	1☆
素材	にくにくしい肉	2☆
收集品	イラプランプ	5☆
宝石	武器发动アップⅣ	5☆
武器	铁块	5☆
防具	ミルキ－クリ－ム	5☆
防具	ブレイドレギンス	5☆
收集品	コハクの叶つぱ	6600

NPC名称 カルボラ

出没地点 机神の人差し指根部南面的海边（全天）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ゴ－ルドコンデンサ	1☆
宝石	エ－テル耐性减Ⅲ	1☆
防具	ブレイブシュ－ズ	1☆
素材	プテルスの理力卵	2☆
宝石	エ－テル耐性减Ⅳ	4☆
防具	チャ－ジギア	4☆
收集品	ドクドクサンゴ	5☆
素材	ヴィルフの王室毛皮	4140

NPC名称 シ-タクロス

出没地点 マシ－ナの隐れ里的商店前（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ベナバウラ－	1☆
宝石	バフ时间プラスⅢ	1☆
收集品	オイルオイスタ－	3☆
宝石	バフ时间プラスⅣ	3☆
素材	アントルの白银糸	3☆
防具	オリオンキャップ	3☆
素材	良质レンズ部品	4☆
武器	雪隐れの太刀	4☆
防具	血止めのレギンス	4☆
素材	ウ－パ－の电气泪	4460

NPC名称 ジェキ

出没地点 マシ－ナの隐れ里的エ－テル灯附近（pm8:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	普通の机界部品・大	1☆
收集品	永远の新芽	2☆
防具	ステラギア	2☆
武器	ハリケ－ンショット	4☆
收集品	コハクの叶つぱ	5☆
素材	ヴォルフの王室毛皮	5☆
收集品	ムシマンゴ－	9240

NPC名称 テ-オ

出没地点 机神の人差し指根部南面的海边（全天）

物品种类	物品名称	要求
武器	ミラ－ジュスタッフ	1☆
收集品	空腹クラッシュ	2☆
宝石	HP吸收Ⅳ	2☆
素材	旧世代フレ－ム部品	2☆
防具	オリオングロ－ブ	2☆
收集品	ダ－クフイッシュ	3☆
宝石	HP吸收Ⅴ	4☆
素材	フライアの花咲く鳞粉	5☆
防具	ミルキ－パンツ	5☆
素材	クライブの洗净泡	4780

NPC名称 ナオナミ

出没地点 在マシ－ナの隐れ里的住宅附近的地板下（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	良质ジェット部品	1☆

物品种类	物品名称	要求
防具	ブレイブグロ－ブ	1☆
收集品	ムシマンゴ－	3☆
宝石	ヘイトダウンⅣ	4☆
收集品	スタ－・キュ－ト	5☆
宝石	ヘイトダウンⅤ	5☆
武器	青鱼のカムカム	5☆
素材	ヴォルフの王室毛皮	4140



NPC名称 ナタ-リャ

出没地点 在マシ－ナの隐れ里南侧湖岸边（pm7:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
素材	绮丽な机界部品・大	1☆
防具	ブレイブトップス	1☆
收集品	アイスキウイ	3☆
宝石	气绝テンションⅣ	3☆
素材	クライブの洗净泡	3☆
收集品	エレクトリックフィラ	5☆
宝石	气绝テンションⅤ	5☆
武器	マキナ・バクバクⅡ	5☆
收集品	イラプランプ	10560

NPC名称 プリモ

出没地点 マシ－ナの隐れ里的エ－テル灯附近的湖边（pm7:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
武器	夜樱刀	1☆
收集品	グンジョウアリ	2☆
宝石	气绝テンションⅢ	2☆
防具	ステラア－マ－	2☆
收集品	ホワイトプラム	3☆
宝石	气绝テンションⅣ	3☆
素材	良质プラグ部品	3☆
防具	ア－スブ－ツ	3☆
素材	ウ－パ－の电气泪	5☆
收集品	エセポイズンアイビ－	17160

NPC名称 ベロニカ

出没地点 マシ－ナの隐れ里的入口附近（am9:00 ～ pm3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ビタ－ブロッコリ－	1☆
宝石	出血追击Ⅲ	1☆
收集品	ハイクロウボトル	2☆
武器	霸道のバクバク	2☆
素材	良质プランジャ部品	3☆
防具	ブレイドア－マ－	4☆
收集品	ホットパパイヤ	11880

NPC名称 ボゼロ-ネ

出没地点 第十七章开始，若完成了任务448，会出现在机神の人差し指根部南面的海边（全天）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ブロンズウッド	1☆
素材	良质メインコア部品	1☆
宝石	HP吸收Ⅳ	2☆
素材	クライブの洗净泡	2☆
收集品	スタミ・ナス	4☆
宝石	HP吸收Ⅴ	4☆
防具	ブレイドギア	4☆
武器	百杖	5☆
素材	ウ－パ－の电气泪	4460

NPC名称 ミニス

出没地点 マシ－ナの隐れ里的ジャンクス前面（pm11:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	クエンカムカム	1☆
宝石	エ－テル耐性减Ⅲ	1☆
素材	绮丽な机界部品・中	1☆
收集品	シャリンガクレ	2☆
素材	良质クランク部品	3☆
武器	エレファンガ－ダ－	3☆
宝石	エ－テル耐性减Ⅳ	4☆
防具	アグニプレ－ト	5☆
收集品	エンペルペギ	15840

NPC名称 ユ-フォリア

出没地点 マシ－ナの隐れ里外沿的管道西南面（pm8:00 ～ am3:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ニガメロン	1☆
宝石	バフ时间プラスⅢ	1☆
武器	ドラフトライフル	1☆
宝石	バフ时间プラスⅣ	3☆
素材	良质クランク部品	4☆
防具	冰帝ガ－ド	4☆
收集品	梅雨のイチバンボシ	5☆
防具	ミルキ－オイル	5☆
收集品	オイルオイスタ－	5280

NPC名称 リレット

出没地点 マシ－ナの隐れ里的ジャンクス内（全天）

物品种类	物品名称	要求
素材	普通の机界部品・小	1☆
防具	アメシストギア	1☆
收集品	クリムゾンギア	2☆
素材	良质ヒュ－ズ部品	3☆
收集品	アメシストレモン	4☆
武器	冲突械枪シルドラ	5☆
防具	ミルキ－サンダル	5☆
收集品	コ－ルデンスイカ	11880

NPC名称 レアナ

出没地点 マシ－ナの隐れ里、商店附近的民居前（am6:00 ～ pm6:00）

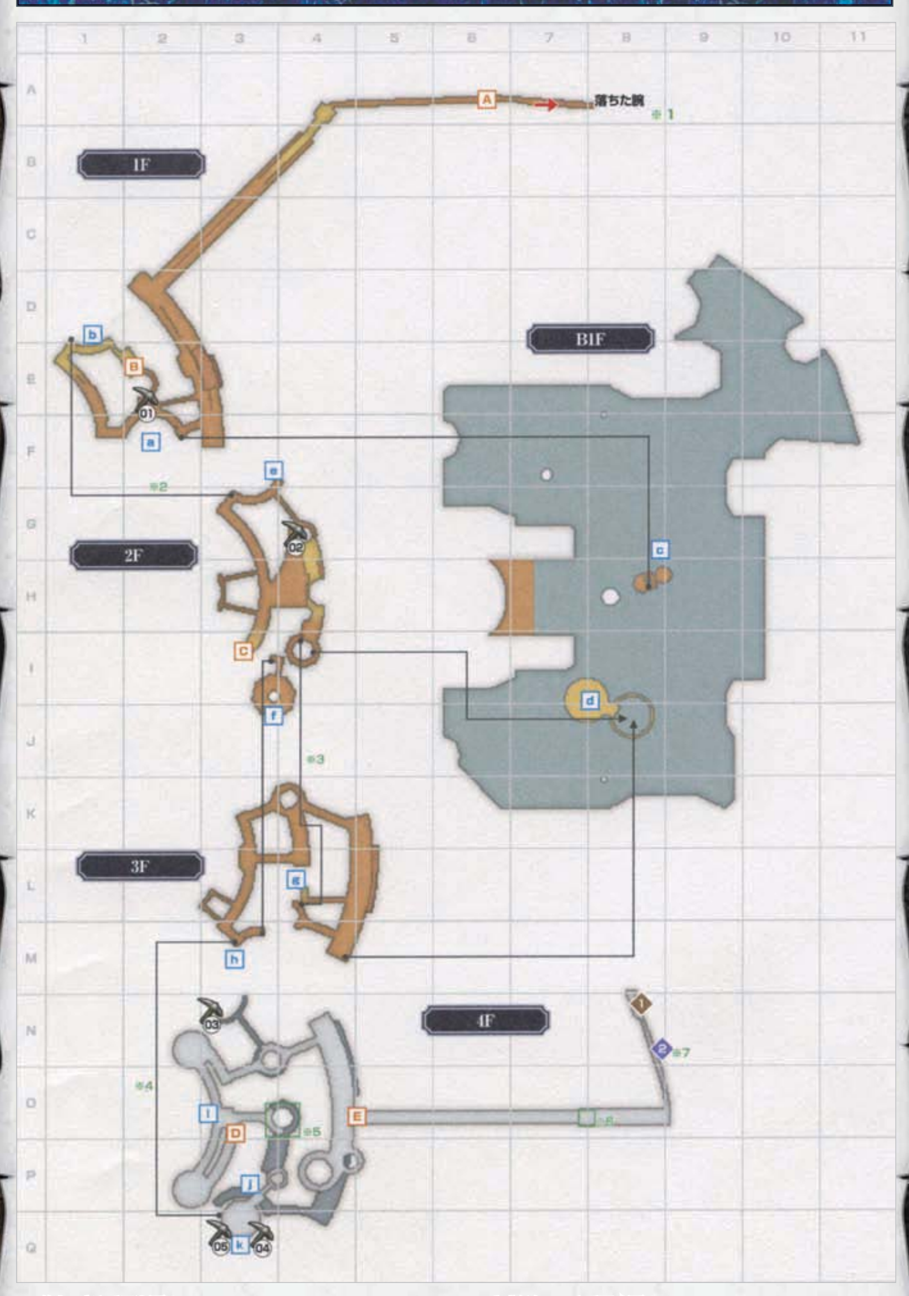
物品种类	物品名称	要求
素材	普通の机界部品・中	1☆
防具	アメシストレギンス	1☆
素材	ひん曲がった美脚	2☆
收集品	ボクジュビオラ	5☆
收集品	レッドフロンティア	5☆
武器	サイレント	5☆
防具	ブレイドガ－ド	5☆
收集品	アイスキウイ	9240

NPC名称 レイ

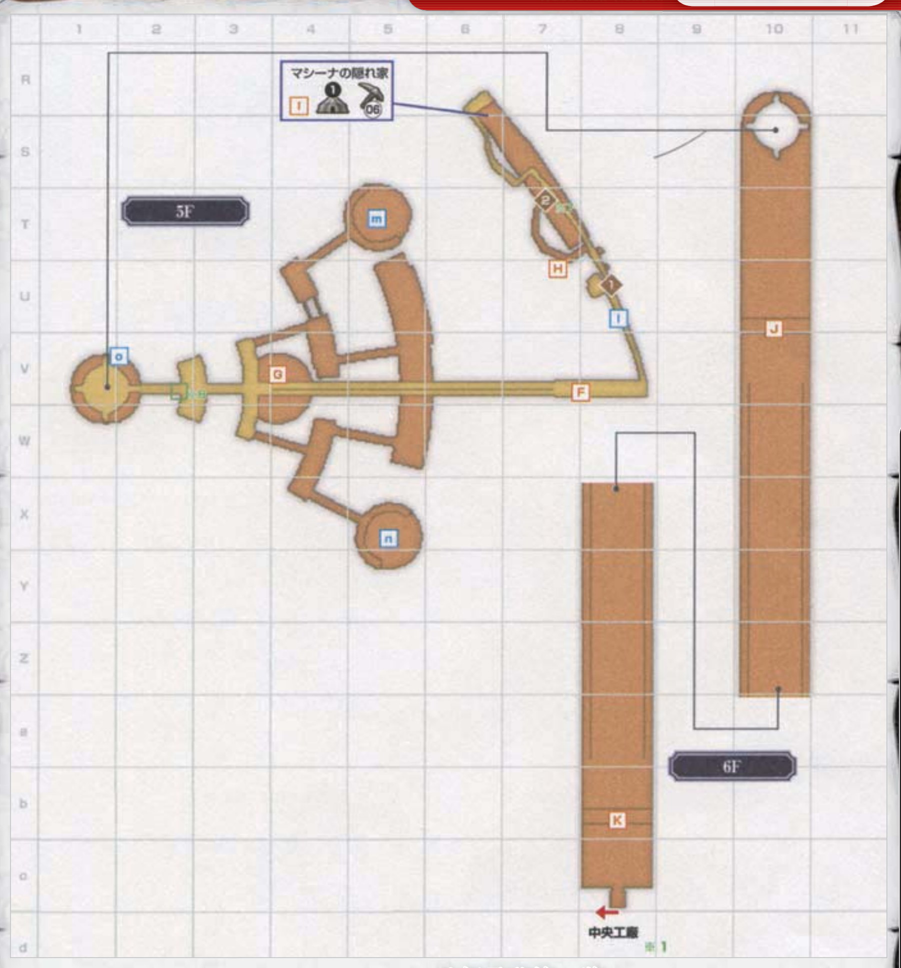
出没地点 マシ－ナの隐れ里、ジャンクス西侧小岛上（am1:00 ～ pm9:00）

物品种类	物品名称	要求
收集品	クロザクラ	1☆
宝石	出血追击Ⅲ	1☆
宝石	ヘイトダウンⅢ	2☆
素材	どろどろの液体	2☆
武器	白云刀	2☆
收集品	エンゼルエンジンB※	3☆
素材	アントルの白银糸	5☆
防具	ミルキ－グラス	5☆
防具	ブレイドブ－ツ	5☆
收集品	梅雨のイチバンボシ	11880

机神界フィ-ルド（隠れ里周边）



※1 第十五章之后无法通行。
※2 完成任务 448 之后可以通行。
※3 调查“シリンダ－起动パネル”之后可以通行。
※4 完成任务 449 之后可以通行。
※5 在 4F 调查“シリンダ－起动パネル”之后可以通行。
※6 完成任务 450 之后可以通行。
※7 需要从外壁往下滑。
※8 完成任务 451 之后可以通行。



简介

该场景十分广阔且高达七层，而且许多地方无法直接前往需要绕路，方向感不好的玩家很容易卡关。B1F遍布着有毒的废液，从高处落下要不摔死要不毒死，所以在通过一些很窄的地方时千万要留意脚下。场景内有许多可以攀爬的墙壁，不想开战时可以从墙上移动绕过敌人。从第十五章开始，这个场景就无法进入。

マシ-ナの隐れ家：需要从R6（从古代二神战争の伤迹所在地利用送风口往上移动2次后的地方）沿着外壁往下滑，然后降落在最东侧的平台上。滑落的过程中把滑杆往下推，可以减缓下落的速度，防止因为快速下落而被甩出去。滑落前最好先存档，然后逐渐调整滑落的位置。

第1リフト B1F：参照地图，从F2往下跳。

废弃燃料タンク：参照地图，从I4或M4往下跳。

地标及秘境一览

A	机神左脚 冷却口
B	1F 主电源区画
C	2F 主电源区画
D	4F 主电源区画
E	机神大隔壁下部连络桥
F	机神大隔壁上部连络桥
G	5F 主电源区画
H	古代二神战争の伤迹
I	マシ－ナの隐れ家
J	第 1 セブライ隔壁
K	第 2 ゲマルト隔壁

地点一览

a	第 1 リフト 1F
b	第 2 リフト 1F
c	第 1 リフト B1F
d	废弃燃料タンク
e	第 2 リフト 2F
f	第 3 リフト 动力室
g	3F 监视所
h	第 3 リフト 3F
i	机神大隔壁制御室
j	第 3 リフト 4F
k	エ－テルギア保存库
l	机神膝部排气口
m	第 1 电源区画
n	第 2 电源区画
o	左大腿骨高速リフト

NPC一览

NPC 名称：ボゼロ - ネ

出没地点：直到第十五章为止，都在 5F 的マシ－ナの隐れ家（全天）

物品种类	物品名称	要求
收集品	ムシスベリ	1 ☆
宝石	雷追击Ⅳ	1 ☆
素材	强化レンズ部品	1 ☆
防具	回收七号ア－マ－	1 ☆
宝石	技ヘイト低下Ⅳ	2 ☆
防具	タウロスクイス	2 ☆
武器	マキナ・スナイプⅡ	3 ☆
收集品	スタミ・ナス	4 ☆
素材	ホッグスの晴天针	4 ☆
防具	百式ヘルム	4 ☆
素材	强化ユニット部品	5330

中央工厂

1F

4F~5F

2F~3F

6F

機神界フィールド ※7

帝都アグニラータ ※9

機神界中枢 ※9

落ちた腕 ※8

※1 调查“格纳库开闭パネル”后可以通行。
※2 完成任务 458 后可以通行。
※3 调查“中央リフト电源パネル”后可以通行。
※4 完成任务 459 后可以通行。
※5 调查“电压障壁制御パネル”后可以通行。
※6 到达中央工厂 6F 之后可以通行。
※7 第十五章之后不能通行。
※8 仅在第十五章可以通行。
※9 第十七章不能通行。

简介

在该场景移动时一开始只能走小路，不过后来开启各个地点的电梯的开关之后，就可以乘坐电梯移动了。一开始进入时最多只能去到5F，在第十五章才能到达6F。第十七章之后，就再也无法进入该场景，在那之前记得完成探索工作。

演习场屋上：开启工场中央区リフト处的电梯，然后在乘坐电梯的过程中跳到J4的平台上，一路往上爬就能到达。



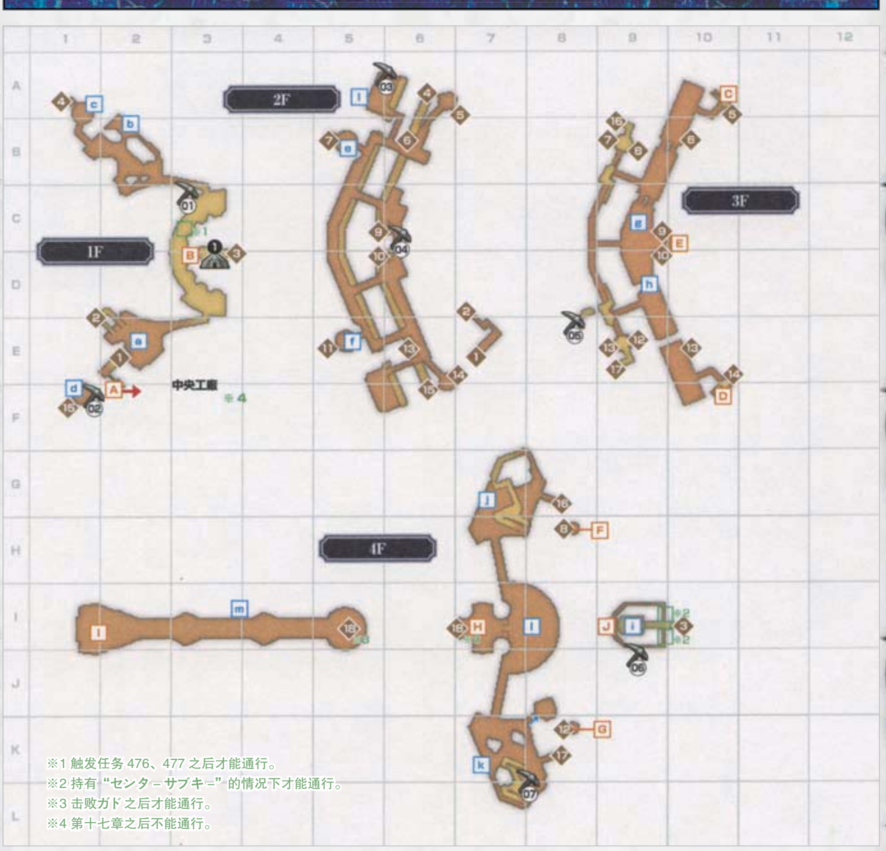
地标及秘境一览

A	机神港ターミナル	I	アポクリファ连络桥
B	整备室管制塔		
C	中央仓库リフト		
D	生产工场通风孔		
E	中央塔搭乘口		
F	フェイス再生槽制御室		
G	帝都行き转移装置		
H	送风机内ジャンクス前		

地点一览

a	机神港中央ゲート	i	中央塔连络リフト
b	机神港第 1 发着场	j	大型机神兵管理仓库
c	机神港第 2 发着场	k	生产工场正面ゲート
d	整备栋第 1 搬入口	l	机神兵生产工场
e	机神兵整备栋	m	中央塔甲板
f	资材置き场	n	机神フェイス整备场
g	工场中央区リフト	o	アポクリファ发生室
h	演习场屋上		

帝都アグニラータ



简介

该场景是紧密连接的立体结构，所以在移动的过程中很容易就忘记自己到底在哪一层，最好经常打开地图确认。作为机神界最后一个场景，这个场景中的机神兵强度也是达到了顶点，战斗时切忌大意。这个场景在进入第十七章之后就无法前往。

7贤者の密议所： 完成该场景下的所有支线任务，然后和“ターミナル：帝都管理”对话，可以拿到“センターサブキー”。之后打开情报记录センター两侧紧闭的门，就可以到达该秘境。

地标及秘境一览

A	中央工厂行き转移装置	F	第 2 制御室
B	帝都中枢タワー	G	第 3 制御室
C	第 1 制御室	H	神殿转移装置
D	第 4 制御室	I	メイナス神殿
E	首なしメイナス像	J	7 贤者の密议所

地点一览

a	第 1 居住区	h	テレシア研
b	第 2 居住区	i	情报记录センター
c	カルコスの柱	j	行政区
d	クリアスの柱	k	司法区
e	ヘラスの柱	l	参拝の广场
f	ティオスの柱	m	メイナス神殿回廊
g	セドニア广场		

巨神胎内



玩家在第六章时会路过这里的部分地区，而进入第十七章后则可以彻底探索这个场景。这里的敌人基本都在70级左右，如果玩家觉得战斗吃力，最好在这里多练练级。场景的最下方是会对角色造成伤害的溶液，所以尽量不要在狭长的通道上开战，而是把敌人引到平台上。在玩家曾经路过的区域也会出现新的精英怪物，不要忘记前去讨伐。

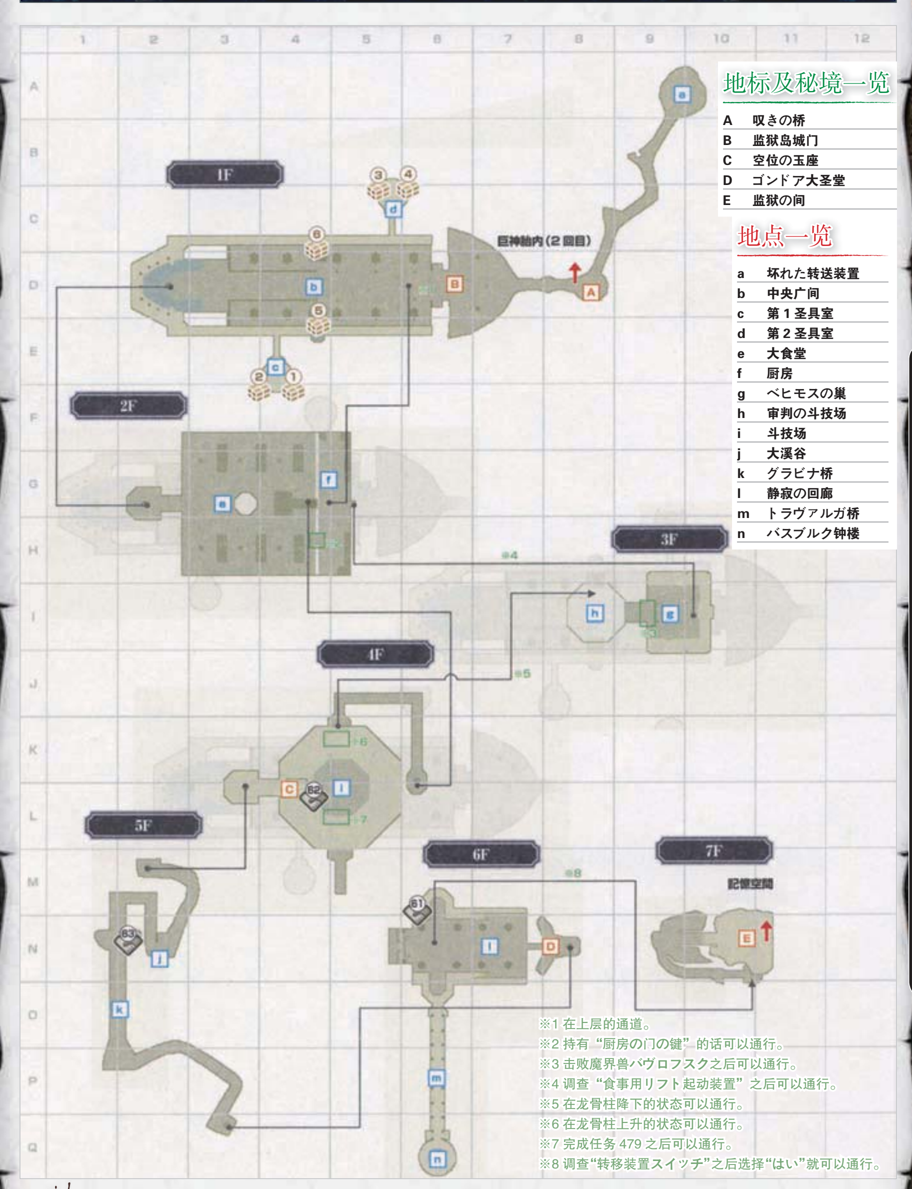
地标及秘境一览

A	胎内终末气管路
B	胎内停泊所
C	脊髓神经タワー
D	交感神经タワー
E	终末神经タワー
F	胎内上部气管路
G	巨神の心脏入口

地点一览

a	第 3 肺内部
b	第 1 肺内部
c	静脉の交差路
d	末端静脉
e	网静脉地带
f	第 3 肺气管支
g	第 2 肺内部
h	大动脉の回廊

监狱岛



简介

该场景也是玩家曾经路过的，不过敌人强度和可探索区域完全不在一个水平。该场景的地标很少，这就说明了玩家需要长时间地赶路。进入6F的传送装置之后，就无法回头也无法再进行存档，玩家要做好万全准备再前进。

在中央广间有六个装满了强力装备和宝石的宝箱。其中1F两旁柱子中的两个需要在龙骨柱下降的状态下才能拿到，而第1、2圣具室的4个则是要在龙骨柱上升的状态下才能拿到。建议在龙骨柱因剧情而下降时，先到1F回收两个宝箱，然后再让龙骨柱恢复原位，取得剩下的4个宝箱。



全任务完成方法指引

下面为各位列出本作所有任务的完成方法。任务之前存在前因后果，或者是两者之间只能完成一个的情况，希望能够完成所有任务的玩家可以借助任务序号前的格子打钩做标记。

任务序号：本文的任务按照游戏中的顺序排列，并根据任务委托人所在的场景进行分类。

时限/剧情：标注“时限”的任务可分为两种：一种是在剧情推进到特定时点时会全部消失，未接的任务将无法承接，已接的任务也会消失无法完成；另一种则是和特定的某个任务之间存在二择一的情况，其中一个任务完成的话另外一个任务即使已经承接也无法再完成。标注“剧情”的任务则是跟主线剧情有关，在上辑的攻略中已经给出了详细的完成方法，故后文中大多简略带过。

委托人：委托人是有名字的NPC的话，后文表格中不会注明其位置。玩家可以根据任务的场景分类，在前文的“场景地图”部分查找该NPC的位置。相对的，一般NPC则会给出具体的位置和出现的时间段。

剧情进度：表示主线剧情推进到什么程度该任务才会出现。比如“第七章～”表示只要进入第七章，该任务就会出现。而“第七章（击败3只ブエラ・テレシア）之后”则表示即使进入了第七章，还需要完成括号中的剧情，该任务才会出现。

评价值：评价值在游戏中没有数值化，而是以星星的形式表示。评价0～1999为1星，2000～3999为2星，4000～5999为3星，6000～7999为4星，8000以上便是5星。完成任务击败都会获得评价值，而许多任务都有评价值的要求。评价值可以在系统菜单“ジャ–ナル”→“キズナグラム”中查看。

完成方式：指明任务的完成方式，“详细说明”中则补充更详细的信息。部分任务存在2种完成方式，而且报酬也会因此产生变化。此时完成方式会以“A路线”和“B路线”加以区别，“其余报酬”一栏也会把报酬分为AB两种。

コロニ-9

□ 001 息子の形见

委托人	ツィリル		
剧情进度	第三章～	评价值	–
其他条件	已登录ケニ・ルヒン，并完成任务 038，且领队角色为シュルク		

完成方式 找到ツィリル的儿子的铠甲（ぼろぼろの铠）、铳（ひんまがつた铳）和小刀（刃こぼれしたナイフ），然后与ツィリル对话

详细说明 铠甲在テフラ洞窟 2F 的 D4，ライン被蜘蛛抓住的地点北侧；铳在巨神脚下层的 C11，前往开拓者の展望台的路上；小刀在燐光の地ザト－ル的 H6，辉く沼里面。

评价值	200	金钱	4500	经验值	1500
其余报酬	ボマ－ランサ－				

□ 002 元气の秘诀

委托人	ディオニ－ジス		
剧情进度	第一章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 2 个グロッグの药效油，然后与ディオニ－ジス对话

详细说明 要获得グロッグの药效油，就得击败夜晚在コロニ－9 对空炮 1 号基附近海岸出没的キュ－ト・グロッグ，或者和コロニ－9 的ベッティ以物易物（1 ☆）。

评价值	100	金钱	500	经验值	50
其余报酬	ライトシュ－ズ				

□ 003 人气カレ－屋のピンチ

委托人	コパム		
剧情进度	第一章～	评价值	1000
其他条件	–		

完成方式 获得 5 个オドリンゴ，然后与コパム对话

详细说明 オドリンゴ在コロニ－9 对空炮 1 号基附近海岸比较容易获得，或者与コロニ－9 的ロ－ズウエスト（1 ☆）以物易物。

评价值	100	金钱	1200	经验值	60
其余报酬	キャラバンガ－ド				

□ 004 孙へのクッキ－

委托人	マ－シャ		
剧情进度	第一章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 和ジロ－ク对话，然后与マ－シャ对话

详细说明 –

评价值	100	金钱	800	经验值	30
其余报酬	スイマ－サンダル				

□ 005 亲バカの靴

委托人	カンタン		
剧情进度	第十七章～	评价值	6500
其他条件	完成任务 007，并完成 027 或 028 其中之一		

完成方式 获得 2 个フラミ－の苍天羽根，然后与カンタン对话

详细说明 要获得フラミ－の苍天羽根，就得击败コロニ－9 军事区东侧海岸出没的ケルプ・フラミ－。

评价值	150	金钱	42500	经验值	50000
其余报酬	レックスヘルム				

□ 006 教育热心なスザンナ

委托人	スザンナ		
剧情进度	第一章～	评价值	–
其他条件	已登录フリッツ		

完成方式 获得 2 个スキ－トの甘露黑蜜，然后和スザンナ对话

详细说明 スキ－トの甘露黑蜜可以通过击败テフラ洞窟入口的ブロム・スキ－ト获得，或者和コロニ－9 的ケニ・ルヒン（1 ☆）以物易物。

评价值	100	金钱	500	经验值	50
其余报酬	ライトキャップ				

□ 007 教育过剩なスザンナ

委托人	スザンナ		
剧情进度	第一章～	评价值	3000
其他条件	完成任务 006		

完成方式 获得 2 个バニ－ヴの爱用铁材，然后和スザンナ对话

详细说明 击败在テフラ洞窟 1F 的マグ・メルドの遗迹附近出没的アイアン・バニ－ヴ就有可能获得バニ－ヴの爱用铁材，或者和コロニ－9 的アルノルト（5 ☆）以物易物。

评价值	100	金钱	1500	经验值	300
其余报酬	レンジャ－キャップ				

□ 008 舞い散った花

委托人	フランソワ		
剧情进度	第三章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 5 个サチベリア，然后和フランソワ对话

详细说明 サチベリア主要在コロニ－9 的テフラ坂分布，或者和コロニ－9 的カンタン（1 ☆）以物易物。

评价值	100	金钱	750	经验值	100
其余报酬	ソイルガ－ド				

□ 009 孤独なニルニ－

委托人	ニルニ－		
剧情进度	第一章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 和グレフ对话，再和ニルニ－对话

详细说明 –

评价值	100	金钱	100	经验值	50
其余报酬	ブロックガ－ダ－				

□ 010 机械オンチの腕时计

委托人	デジレ－ン		
剧情进度	第一章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 前往シュルクの研究室进行修理，然后在コロニ－9 获得 3 个ブル－チエ－ン，之后返回研究室再次进行修理，最后和デジレ－ン对话

详细说明 ブル－チエ－ン主要在コロニ－9 的テフラ坂分布，或者和コロニ－9 的シュ－ラ（1 ☆）以物易物。

评价值	100	金钱	750	经验值	80
其余报酬	宝石（物理防御增 Ⅱ）				

□ 011 老兵ヤ－ンの试练

委托人	ヤ－ン		
剧情进度	第七章（击败 3 只ブエラ・テレシア）之后	评价值	–
其他条件	已登录ツィリル、メイニ－、ディオニ－ジス，且在与ディオニ－ジス对话时选择“女性のことも考えるべき”		

完成方式 击败老兄のグラグ－ス，然后和ヤ－ン对话

详细说明 在已登录以上 3 名 NPC 的状态下和ヤ－ン对话，再和ディオニ－ジス对话就会出现选项，如果没有选对的话该任务不会出现。老兄のグラグ－ス在マクナ原生林的ノポンア－チ附近出没。

评价值	100	金钱	5800	经验值	5000
其余报酬	昼夜の杖				

□ 012 恋爱成就・女性编 时限

委托人	モニカ		
剧情进度	第三章～	评价值	2000
其他条件	已登录エリック		

完成方式 获得テフラドロップ，然后与モニカ对话

详细说明 テフラドロップ在夜晚的テフラ洞窟 1F 的叹きの泉附近获得

评价值	200	金钱	1200	经验值	300
其余报酬	ソイルギア				

□013 恋爱成就・男性编　时限

委托人	アードルフ		
剧情进度	第三章～	评价值	2000
其他条件	已经接下了任务012		

完成方式 获得テフラドロップ，然后与アードルフ对话

详细说明 接下任务012之后才能触发该任务，2个任务同时进行，不过最终只能完成其中1个。

评价值	200	金钱	1200	经验值	300
其余报酬	ソイルブーツ				

□014 贫乏评论家の悩み

委托人	レモーレオン		
剧情进度	第三章～	评价值	－
其他条件	－		

完成方式 先与キング・スクイズ对话，再和スルワ或者レモーレオン其中1人对话

详细说明 和レモーレオン对话时就会强制接受该任务。与キング・スクイズ对话时会触发任务015，之后2个任务同时进行。

评价值	200	金钱	－	经验值	－
其余报酬	－				

□015 高利贷しの企み

委托人	キング・スクイズ		
剧情进度	第三章～	评价值	－
其他条件	已经接下了任务014		

A路线完成方式 与スルワ对话，待获得极秘の指令书之后，再和キング・スクイズ对话

详细说明 极秘の指令书在中央区广场和居住区之间的桥下，从桥上栏杆破损的地方跳下去就可以获得。

B路线完成方式 与レモーレオン对话，然后去寻找5个キャピルの甘い毒汁，之后和キング・スクイズ对话，最后跟レモーレオン报告

详细说明 击败在テフラ洞窟1F的キャピルの巣出没的イート・キャピル就有可能获得キャピルの甘い毒汁，或者和コロニー9的フランソワ以物易物（1☆）。

评价值	－	金钱	2500	经验值	500
其余报酬	A：クォークブーツ；B：レンジャーシューズ				

□016 働きすぎコパム

委托人	コパム		
剧情进度	第三章～	评价值	2000
其他条件	完成任务003		

A路线完成方式 和コパム对话，寻找3个アルマの生ミルク，然后再次和コパム对话

详细说明 アルマの生ミルク可以通过击败コロニー9的对空炮1号基附近的ヘビー・アルマ，或者和コロニー9的マーシャ（2☆）以物易物获得。

B路线完成方式 和パオラ对话，寻找3个クレージミント，接着再次和パオラ对话，最后和コパム对话

详细说明 クレージミント在テフラ洞窟的4F可以获得。或者和巨神脚的脱出艇キャンプ的ゲールマン（1☆）、コロニー9的ミラー（4☆）以物易物。

评价值	100	金钱	3000	经验值	300
其余报酬	A：宝石（HPアップⅡ）；B：宝石（エーテル防御増Ⅱ）				

□017 グッド・パオラ　时限

委托人	コパム		
剧情进度	第四章（カルナ成为同伴）之后	评价值	4000
其他条件	完成任务016的A路线		

完成方式 和パオラ对话，击败悪逆のバニット，然后分别和パオラ以及コパム对话

详细说明 悪逆のバニット在コロニー9的断崖の池附近的山丘顶上出没。

评价值	100	金钱	3500	经验值	550
其余报酬	クォークレギンス				

□018 スランプ・コパム

委托人	コパム		
剧情进度	第四章（カルナ成为同伴）之后	评价值	4000
其他条件	完成任务016的B路线		

完成方式 获得5个サモンの白子然后与コパム对话，接着去寻找3个ジューシートマト，再和コパム对话

详细说明 サモンの白子可以从巨神脚下层的水池中栖息的レッグ・サモン身上获得，或者和コロニー6的オルガ（4☆）以物易物。ジューシートマト则主要分布在巨神脚下层的ガウル平原。

评价值	100	金钱	3500	经验值	250
其余报酬	クォークガード				

□019 パオラとネリネ

委托人	ネリネ		
剧情进度	第三章～	评价值	－
其他条件	－		

完成方式 シュルク跟ライン的羁绊达到蓝色时与ネリネ对话，待到两人羁绊达到紫色时与パオラ对话，任意两名女性同伴的羁绊达到紫色时再次与パオラ对话，最后和ネリネ对话

详细说明 与ネリネ对话时会强制接受这个任务。羁绊值的提升方法可以参考上辑攻略。除第三次对话之外，领头角色必须是シュルク。

评价值	250	金钱	200	经验值	20000
其余报酬	宝石（气绝时间プラスⅣ）				

□020 野望・准备编

委托人	ソルトセサミ		
剧情进度	第三章～	评价值	－
其他条件	－		

完成方式 获得2个グロックの鸣き袋，然后回去和ソルトセサミ对话，再和ベッテイ对话，最后和ソルトセサミ对话

详细说明 击败シング・グロック就有可能获得グロックの鸣き袋，它们栖息在テフラ洞窟1F、比キャピルの巣更深一点的地方。和コロニー9的ヌーク（1☆）以物易物也可以获得。

评价值	100	金钱	1000	经验值	150
其余报酬	宝石（会心アップⅡ）				

□021 野望・前夜编

委托人	ソルトセサミ		
剧情进度	第三章～	评价值	2000
其他条件	完成任务020		

完成方式 获得2个クライブの铁ハウス，然后回去和ソルトセサミ对话，再和ケニ・ルヒン对话，最后和ソルトセサミ对话

详细说明 クライブの铁ハウス可以通过击败栖息在コロニー9的断崖の池附近的コロニー・クライブ来获得，或者和コロニー9的メフィメフィ（2☆）以物易物。

评价值	150	金钱	1500	经验值	200
其余报酬	宝石（筋力アップⅢ）				

□022 野望・实行编

委托人	ソルトセサミ		
剧情进度	第三章～	评价值	4000
其他条件	完成任务021		

完成方式 击败常暗のムラクモ后与ソルトセサミ对话，之后调查商业区入口处的街灯，然后再和ソルトセサミ对话

详细说明 常暗のムラクモ只在晚上出现，位置则在コロニー9的对空炮3号基，需要从居住区下方的水域爬上漫长的斜坡才能到达。街灯则位于コロニー9正面口，靠近后按A即可。

评价值	250	金钱	5000	经验值	1200
其余报酬	宝石（攻击力安定Ⅱ）				

评价值	500	金钱	25000	经验值	75000
其余报酬	宝石（气绝时间プラスⅤ）、シュルク的“英雄”技能树开放				

□ 023 小娘队长の依赖

委托人	エミ・リ－タ		
剧情进度	第一章（在军事区正门触发剧情）之后	评价值	500
其他条件	–		

完成方式 和ミラ－对话，再和エミ・リ－タ对话

详细说明 ミラ－位于コロニ–9的ジエム爷の露天商北侧，穿过建筑物后再往西边走就能看到。

评价值	100	金钱	600	经验值	70
其余报酬	カラ－ドトップス、カラ－ドボトムズ、カラ－ドミュ－ル				

□ 024 小娘队长の苦难

委托人	エミ・リ－タ		
剧情进度	第三章～	评价值	1000
其他条件	完成任务023，且已登录ルヒオル		

完成方式 讨伐5只ウインド・ヴァンプ，然后和エミ・リ－タ对话

详细说明 ウインド・ヴァンプ在テフラ洞窟1F的叹きの泉出没。

评价值	150	金钱	1100	经验值	180
其余报酬	宝石（エ－テル防御增Ⅲ）				

□ 025 小娘队长の荣进

委托人	エミ・リ－タ		
剧情进度	第三章～	评价值	2000
其他条件	完成任务024		

完成方式 讨伐暗隐れグロッグ或暗隐れクライブ，然后和エミ・リ－タ对话

详细说明 两个目标都在テフラ洞窟。暗隐れグロッグ在叹きの泉，而暗隐れクライブ则在ヴィリア湖。击败其中一只即可。

评价值	200	金钱	1800	经验值	250
其余报酬	フレイムギア				

□ 026 小娘队长の挑战

委托人	エミ・リ－タ		
剧情进度	第七章～	评价值	4000
其他条件	完成任务025，且已登录カンタン		

A路线完成方式 与燐光の地ザト－ル的岩窟の姊妹像附近的ノポン商会对话，找到4个バニアの魅惑香木后再次与其对话，最后和エミ・リ－タ报告

详细说明 バニアの魅惑香木可以通过击败栖息在燐光の地ザト－ル的光球のオベリスク北侧的オ－ガ－・バニア来获得，或者和燐光の地ザト－ル的ゴド（1☆）以物易物。

B路线完成方式 获得カ－ボシ－ルド，然后和エミ・リ－タ对话

详细说明 カ－ボシ－ルド就在コロニ–6的希望の农场的北侧高台上。

评价值	–	金钱	3300	经验值	600
其余报酬	纯正の太刀、スウエップガ－ド				

□ 027 小娘队长の信赖

委托人	ミラ－		
剧情进度	第十七章～	评价值	6000
其他条件	完成任务026的B路线，且领队角色为シュルク		

完成方式 和エミ・リ－タ对话

详细说明 エミ・リ－タ位于中央采掘场的采掘基地。

评价值	500	金钱	25000	经验值	75000
其余报酬	宝石（转倒时间プラスⅤ）、シュルク的“英雄”技能树开放				

□ 028 小娘队长の复活

委托人	ミラ－		
剧情进度	第十七章～	评价值	6000
其他条件	完成任务026的A路线，且领队角色为シュルク		

完成方式 获得4个ポイズンツルレイシ，然后分别和エミ・リ－タ、カンタン、ルヒオル及ミラ－对话

详细说明 ポイズンツルレイシ在燐光の地ザト－ル的毒吐き沼和深き暗の沼可以收集到。或者和燐光の地ザト－ル的ロ－ザ（1☆）以物易物。

□ 029 勇气とプライド

委托人	グレフ		
剧情进度	第一章（在コロニ–9正门触发剧情）之后	评价值	2000
其他条件	已登录フリッツ，并完成任务009		

完成方式 分别和ニルニ–、グレフ、フリッツ对话，最后和グレフ报告

详细说明 ニルニ－位于コロニ–9的ハッザイ岬。

评价值	150	金钱	800	经验值	100
其余报酬	宝石（攻击力强化Ⅱ）				

□ 030 友情の三种の神器

委托人	フリッツ		
剧情进度	第十七章～	评价值	6500
其他条件	完成任务007，且领队角色为ライン		

完成方式 获得4个スパイドの三日月镰、4个リザドの月光宝玉和4个バニ－ヴの棍棒正宗，然后和フリッツ对话

详细说明 スパイドの三日月镰可以从ビラエ・スパイド身上获得，这种怪物在テフラ洞窟3F的慈悲の天窗的北侧出没；或者和サイハテ村的フゴフゴ（5☆）以物易物。リザドの月光宝玉则是由テフラ洞窟2F的骨の回廊附近出没的ドルシエ・リザド掉落；以物易物的话则是和コロニ–9的パピィ（5☆）、ロ－ズウエスト（附赠品），或者是和皇都アカモ－ト的ミラリ－ス（5☆）交换。バニ－ヴの棍棒正宗从ファルセル・バニ－ヴ身上获得，它同样在テフラ洞窟3F的慈悲の天窗的北侧出没。

评价值	250	金钱	330	经验值	65000
其余报酬	宝石（APアップⅤ）、友情の三种の神器、ライン的“友情”技能树开放				

□ 031 兄弟ゲンカ・アニキ编 时限

委托人	カズロ－		
剧情进度	第七章～	评价值	3000
其他条件	完成任务004和316		

完成方式 获得赤い花粉玉，然后和カズロ－报告

详细说明 赤い花粉玉在燐光の地ザト－ル的ノポンの隐れ家。完成任务032的话，该任务消失。

评价值	200	金钱	2500	经验值	3000
其余报酬	ジャンゴトップス				

□ 032 兄弟ゲンカ・オトウト编 时限

委托人	ジロ－ク		
剧情进度	第七章～	评价值	3000
其他条件	完成任务316，并且已接下任务031		

完成方式 获得赤い花粉玉，然后和ジロ－ク报告

详细说明 赤い花粉玉在燐光の地ザト－ル的ノポンの隐れ家。完成任务031的话，该任务消失。

评价值	200	金钱	7500	经验值	1500
其余报酬	ジャンゴボトムズ				

□ 033 归るべき场所

委托人	ジロ－ク		
剧情进度	第七章～	评价值	5000
其他条件	完成任务031		

完成方式 获得3个アントルの极上アゴ、4个ノキス还有2个ワスレナバナ，然后和ジロ－ク报告

详细说明 アントルの极上アゴ可以从栖息在コロニ–9的アゴラの岸北侧的キリング・アントル身上获得，或者和コロニ–9的スルワ（4☆）以物易物。ノキス在マクナ原生林的休息の岸边的悬崖上可以获得，或者和サイハテ村的ピケ（附赠品）以物易物。ワスレナバナ则是在燐光の地ザト－ル、姊妹像最上部附近获得。

评价值	150	金钱	4500	经验值	2500
其余报酬	狮子刀				

□ 034 祖母の雪解け

委托人	カズロ－		
剧情进度	第七章～	评价值	5000
其他条件	完成任务 032		

完成方式 获得 3 个アルマのママミルク，和マ－シャ对话，最后和カズロ－报告

详细说明 アルマのママミルク可以从栖息在コロニ－9 的アゴラの岸的ブレイン・アルマ身上获得，或者和コロニ－9 的カズロ－（4 ☆）以物易物。

评价值	150	金钱	4500	经验值	2500
其余报酬	瞑想のツクツク				

□ 035 ロコの切实な愿い

委托人	ロコ		
剧情进度	第一章～	评价值	1000
其他条件	已登录ソニア		

完成方式 和ディ－ン对话，然后和ロコ对话

详细说明 和ディ－ン对话时领头角色必须是シュルク。

评价值	100	金钱	350	经验值	100
其余报酬	カラ－ドグラス、カラ－ドバングル				

□ 036 ディ－ンの邪な愿い

委托人	ディ－ン		
剧情进度	第一章（在军事区正门触发剧情）之后	评价值	2000
其他条件	已登录リルカ，且完成任务 035		

完成方式 和ソニア对话，然后去取得 2 个スネヤモリ，再回去和ソニア对话，最后回去和ディ－ン报告

详细说明 スネヤモリ在テフラ洞窟 2F 的第 2 左舷仓库，以及 1F 的 F6 都能获得，也可以和コロニ－9 的メフィメフィ（3 ☆）以物易物。

评价值	150	金钱	1500	经验值	200
其余报酬	宝石（ロックオン抵抗Ⅱ）				

□ 037 リルカの真剣な愿い

委托人	リルカ		
剧情进度	第一章（在军事区正门触发剧情）之后	评价值	3000
其他条件	完成任务 036		

完成方式 获得大切なもの，然后和ソニア对话，最后和リルカ报告

详细说明 大切なもの在コロニ－9、アゴラの岸最北侧的洞窟里，有 40 级的精英怪物“柔软なロドリゲス”看守着。

评价值	200	金钱	4000	经验值	500
其余报酬	スイマ－オイル				

□ 038 ジャクソンの觉醒

委托人	ジャクソン		
剧情进度	第四章（カルナ成为同伴）之后	评价值	4000
其他条件	已登录ドロテア		

A 路线完成方式 与ケニ・ルヒン对话，然后讨伐 5 只テフラ・リザド，之后和ケニ・ルヒン对话，最后和ジャクソン报告

详细说明 テフラ・リザド在テフラ洞窟 2F 的ヴィリア湖出没。

B 路线完成方式 与コパム对话，然后讨伐 5 只テフラ・リザド，之后和コパム对话，最后和ジャクソン报告

详细说明 テフラ・リザド在テフラ洞窟 2F 的ヴィリア湖出没。

评价值	150	金钱	2200	经验值	450
其余报酬	A：宝石（エ－テルアップⅢ）；B：宝石（筋力アップⅢ）				

□ 039 诗人ジャクソン

委托人	ジャクソン		
剧情进度	第四章（カルナ成为同伴）之后	评价值	5000
其他条件	完成任务 038 的 A 路线		

完成方式 击败阴光のランプス，然后和ジャクソン报告

详细说明 阴光のランプス在テフラ洞窟 3F 的膝头の丘出没，而且只在晚上出现。

评价值	150	金钱	3800	经验值	650
其余报酬	宝石（エ－テルアップⅡ）				

□ 040 料理人ジャクソン

委托人	ジャクソン		
剧情进度	第四章（カルナ成为同伴）之后	评价值	5000
其他条件	完成任务 038 的 B 路线		

完成方式 获得 5 个サモンの生臭い白身，然后和ジャクソン报告

详细说明 サモンの生臭い白身可以从コロニ－・サモン身上获得，这种怪物栖息在コロニ－9 的对空炮 1 号基北侧。和コロニ－9 的アルノルト（2 ☆）以物易物也可以获得。

评价值	150	金钱	4200	经验值	750
其余报酬	パイルバンカ－				

□ 041 デジレ－ンの将来

委托人	デジレ－ン		
剧情进度	第六章～	评价值	7000
其他条件	已登录ケニ・ルヒン，并完成任务 038，且领队角色为シュルク		

A 路线完成方式 和デジレ－ン对话 5 次，最后的选项中选择防卫队

详细说明 －

B 路线完成方式 和デジレ－ン对话 5 次，最后的选项中选择雕刻家

详细说明 －

评价值	100	金钱	8000	经验值	3500
其余报酬	スウエッブギア、スウエッブガ－ド、スウエッブブ－ツ、シュルク的“弱气”技能树开放				

□ 042 ベッティの赠り物

委托人	ベッティ		
剧情进度	第七章～	评价值	8000
其他条件	完成任务 041 的 A 路线，并且听到ベッティ关于デジレ－ン进入防卫队的对话（pm0:00 之后触发）		

完成方式 获得 2 个スキ－トの幸せ羽根、2 个ヴァンプの发留め和 4 个スイルシ－タ，然后和ベッティ对话

详细说明 スキ－トの幸せ羽根可以从白天出没在コロニ－9 的アゴラの岸的コ－ディ・スキ－ト身上获得，或者和コロニ－9 的ヌ－ク（3 ☆）、ネリネ（附赠品）以物易物。ヴァンプの发留め则是从夜晚出没在コロニ－9 的断崖の池北侧洞窟的シャドウ・ヴァンプ身上获得，或者和コロニ－9 的ロ－ズウエスト（4 ☆）以物易物。スイルシ－タ在エルト海的シウエラ－ト灯台附近获得，或者和皇都アカモ－ト的ルス（1 ☆）以物易物。

评价值	150	金钱	12000	经验值	4800
其余报酬	宝石（冷气强化Ⅴ）				

□ 042 デジレ－ンの谢罪

委托人	デジレ－ン		
剧情进度	第七章～	评价值	8000
其他条件	完成任务 041 的 B 路线		

完成方式 获得 2 个クライブの铁制芸术、2 个グロッグの笑い袋以及 4 个ナイトリリ－ム，然后和デジレ－ン对话

详细说明 クライブの铁制芸术从晚上在コロニ－9 的ハッザイ岬出没的ソリッド・クライブ身上获得，或者和コロニ－9 的カズロ－（附赠品）以物易物。グロッグの笑い袋则是コロニ－9、断崖の池北侧洞窟内出没的ヘヴィ－・グロッグ的掉落素材，或者和コロニ－9 的パイラル（4 ☆）以物易物获得。ナイトリリ－ム分布在エルト海的ファラスの境界泉以及フ－ディの隐れ家内部，不过只有晚上才会出现，以物易物的话则是和皇都アカモ－ト的ポピエ（1 ☆）交换。

评价值	150	金钱	12000	经验值	4800
其余报酬	宝石（炎热强化Ⅴ）				

□ 044 エリ－ト小队长の苦悩

委托人	ルヒオル		
剧情进度	第十七章～	评价值	6000
其他条件	完成任务 027 或 028		

A 路线完成方式 和メイニ－对话，然后和ドロテア对话，最后和ルヒオル对话

详细说明 和メイニ－对话时触发任务 045，和ドロテア对话时触发任务 046，两个任务均完成后和ルヒオル对话，选择选项“メイニ－”。

B 路线完成方式 和メイニ－对话，然后和ドロテア对话，最后和ルヒオル对话

详细说明 和 A 路线相同，只是最后选项选择“ドロテア”。

评价值	250	金钱	22000	经验值	35000
其余报酬	A：宝石（转倒威力アップⅤ）；B：宝石（气绝威力アップⅤ）				

□ 045 メイニ－を知る

委托人	メイニ－		
剧情进度	第十七章～	评价值	–
其他条件	接了任务 044		

完成方式 讨伐 5 只猛袭のラ－ナ，然后和メイニ－对话

详细说明 猛袭のラ－ナ在コロニ－9、连接居住区和中央广场区的桥下方出现。

评价值	–	金钱	15000	经验值	23500
其余报酬	宝石（物理防御增Ⅴ）、宝石（筋力アップⅥ）				

□ 046 ドロテアを知る

委托人	ドロテア		
剧情进度	第十七章～	评价值	–
其他条件	接了任务 044		

完成方式 获得 5 个ハ－トピ－チ，然后和ドロテア对话

详细说明 ハ－トピ－チ在皇都アカモ－ト 1F 可以捡到，或者和皇都アカモ－ト的クラル（3 ☆）以物易物。

评价值	–	金钱	18500	经验值	20000
其余报酬	宝石（エ－テル防御增Ⅴ）、宝石（エ－テルアップⅥ）				

□ 047 谜の光の真相

委托人	ケニ・ルヒン		
剧情进度	第五章～	评价值	4000
其他条件	–		

A 路线完成方式 分别和アルノルト、ネリネ、アルノルト以及ケニ・ルヒン对话

详细说明 –

B 路线完成方式 分别和スザンナ、フランソワ、ディオニ－ジス以及ケニ・ルヒン对话

详细说明 –

评价值	–	金钱	2200	经验值	700
其余报酬	A：ブラッディロア；B：宝石（ヘイト低下Ⅱ）				

□ 048 谜の光の行方

委托人	ケニ・ルヒン		
剧情进度	第五章～	评价值	4000
其他条件	完成任务 047		

A 路线完成方式 把エ－テルシリンダ－丢进湖里，然后和ケニ・ルヒン对话

详细说明 调查コロニ－9、连接中央区广场和居住区的桥梁上的缺口，就可以丢弃エ－テルシリンダ－。

B 路线完成方式 和アルノルト对话，然后获得 2 个クライブの修理部品，再分别和アルノルト以及ケニ・ルヒン对话

详细说明 会掉落クライブの修理部品的ジャンク・クライブ在中央采掘场的地下坑道 第 1 试掘场～第 3 试掘场之间出没。

评价值	200	金钱	3400	经验值	950
其余报酬	A：アイアンア－マ－；B：キングクラスタ－				

□ 049 なくしたペンダント

委托人	防卫队员（シリンダ－格纳库）		
剧情进度	第三章～	评价值	–
其他条件	完成任务 082		

完成方式 获得なくしたペンダント，再和委托人对话

详细说明 なくしたペンダント在テフラ洞窟 2F、ヴィリア湖北侧的 F3。

评价值	50	金钱	950	经验值	100
其余报酬	クォ－クギア				

□ 050 讨伐クエスト 1 その 1

委托人	防卫队员（军事区・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第一章（在军事区正门触发剧情）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 2 只リッジ・アントル

详细说明 リッジ・アントル晚上在コロニ－9 的テフラ坂出没。

评价值	50	金钱	800	经验值	–
其余报酬	–				

□ 051 讨伐クエスト 1 その 2

委托人	防卫队员（军事区・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第一章（在军事区正门触发剧情）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 1 只キュ－ト・グロッグ

详细说明 キュ－ト・グロッグ晚上在コロニ－9 的对空炮 1 号基的沿岸出没。

评价值	50	金钱	500	经验值	–
其余报酬	–				

□ 052 讨伐クエスト 1 その 3

委托人	防卫队员（军事区・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第一章（在军事区正门触发剧情）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 3 只コロニ－・クライブ

详细说明 コロニ－・クライブ晚上在コロニ－9 的断崖の池的池边出没。

评价值	50	金钱	1200	经验值	–
其余报酬	–				

□ 053 讨伐クエスト 2 その 1

委托人	防卫队员（军事区・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第一章（在军事区正门触发剧情）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 2 只レイク・フラミ－

详细说明 レイク・フラミ－在コロニ－9 的对空炮 1 号基的沿岸出没。

评价值	50	金钱	800	经验值	–
其余报酬	–				

□ 054 讨伐クエスト 2 その 2

委托人	防卫队员（军事区・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第一章（在军事区正门触发剧情）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 1 只ベビ－・アルマ

详细说明 ベビ－・アルマ在コロニ－9 的对空炮 1 号基的沿岸出没。

评价值	50	金钱	1500	经验值	–
其余报酬	–				

□ 055 讨伐クエスト 2 その 3

委托人	防卫队员（军事区・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第一章（在军事区正门触发剧情）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 2 只スト－ン・クライブ

详细说明 スト－ン・クライブ白天在コロニ－9 的ハッザイ岬出没。

评价值	50	金钱	800	经验值	–
其余报酬	–				

□ 056 讨伐クエスト 3 その 1

委托人 コロニ –9 住人（商业区・am6:00 ～ pm6:00）
剧情进度 第一章～ **评价值** –
其他条件 –
完成方式 讨伐 2 只ハンド・バニット
详细说明 ハンド・バニット在コロニ –9 的テフラ坂出没。

评价值	50	金钱	800	经验值	–
其余报酬	–				

□ 057 讨伐クエスト 3 その 2

委托人 コロニ –9 住人（商业区・am6:00 ～ pm6:00）
剧情进度 第一章～ **评价值** –
其他条件 –
完成方式 讨伐 3 只ビ－チ・クライブ
详细说明 ビ－チ・クライブ白天在コロニ –9 的对空炮 1 号基的沿岸出没。

评价值	50	金钱	1000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 058 讨伐クエスト 3 その 3

委托人 コロニ –9 住人（商业区・am6:00 ～ pm6:00）
剧情进度 第一章～ **评价值** –
其他条件 –
完成方式 讨伐 2 只ウッド・バニット
详细说明 ウッド・バニット在コロニ –9 的テフラ坂出没。

评价值	50	金钱	800	经验值	–
其余报酬	–				

□ 059 讨伐クエスト 3 その 4

委托人 コロニ –9 住人（商业区・am6:00 ～ pm6:00）
剧情进度 第一章～ **评价值** –
其他条件 –
完成方式 讨伐 3 只ライト・スキ－ト
详细说明 ライト・スキ－ト白天在コロニ –9 的对空炮 1 号基的沿岸出没。

评价值	50	金钱	600	经验值	–
其余报酬	–				

□ 060 讨伐クエスト 4 その 1

委托人 防卫队员（テフラ洞窟 入口）
剧情进度 第一章（フィオルン在テフラ洞窟 入口加入队伍）之后 **评价值** –
其他条件 –
完成方式 讨伐 1 只ウイロ－・バニ－ヴ
详细说明 ウイロ－・バニ－ヴ在テフラ洞窟 1F 的キャピルの巣附近出没。

评价值	50	金钱	100	经验值	–
其余报酬	–				

□ 061 讨伐クエスト 4 その 2

委托人 防卫队员（テフラ洞窟 入口）
剧情进度 第一章（フィオルン在テフラ洞窟 入口加入队伍）之后 **评价值** –
其他条件 –
完成方式 讨伐 2 只シング・グロッグ
详细说明 シング・グロッグ在テフラ洞窟 1F 的キャピルの巣的深处出没。

评价值	50	金钱	1500	经验值	–
其余报酬	–				

□ 062 讨伐クエスト 4 その 3

委托人 防卫队员（テフラ洞窟 入口）
剧情进度 第一章（フィオルン在テフラ洞窟 入口加入队伍）之后 **评价值** –
其他条件 –
完成方式 讨伐 5 只メルド・リザド
详细说明 メルド・リザド在テフラ洞窟 1F 的第 2 左舷仓库出没。

评价值	50	金钱	1200	经验值	–
其余报酬	–				

□ 063 强敌を求めて 1

委托人 防卫队员（军事区 东侧货柜里侧・am6:00 ～ pm6:00
剧情进度 第一章（在军事区正门触发剧情）之后 **评价值** –
其他条件 –
完成方式 讨伐横道のラングロット
详细说明 横道のラングロット在コロニ –9 的テフラ坂出没。

评价值	50	金钱	1800	经验值	–
其余报酬	–				

□ 064 强敌を求めて 2

委托人 コロニ –9 住人（商业区 エ－テル灯附近・am6:00 ～ pm6:00）
剧情进度 第一章～ **评价值** –
其他条件 –
完成方式 讨伐 1 只新绿のブルツクル
详细说明 新绿のブルツクル在コロニ –9 的对空炮 1 号基出没。

评价值	50	金钱	1800	经验值	–
其余报酬	–				

□ 065 强敌を求めて 3

委托人 防卫队员（军事区 正面口附近・pm6:00 ～ am6:00）
剧情进度 第一章（在军事区正门触发剧情）之后 **评价值** –
其他条件 –
完成方式 讨伐湖面のマグダレ－ナ
详细说明 湖面のマグダレ－ナ晚上在コロニ –9 的见晴らしの丘公园的楼梯下方的湖面栖息。

评价值	50	金钱	3000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 066 强敌を求めて 4

委托人 コロニ –9 住人（商业区 ジエム爷身后 am6:00 ～ pm6:00）
剧情进度 第一章（在兵器开发局 研究栋ライン重新加入）之后 **评价值** –
其他条件 –
完成方式 讨伐壁际のグエンリ－
详细说明 壁际のグエンリ－在テフラ洞窟 1F 的第 2 左舷仓库深处出没。

评价值	50	金钱	500	经验值	–
其余报酬	–				

□ 067 素材クエスト 1

委托人 コロニ –9 住人（兵器开发局 研究栋内・am6:00 ～ pm6:00）
剧情进度 第一章～ **评价值** –
其他条件 –
完成方式 取得 2 个小さな甲罗
详细说明 击败在コロニ –9 的对空炮 1 号基沿岸出没的ビ－チ・クライブ可以获得小さな甲罗，或者和コロニ –9 的ドロテア（1 ☆）以物易物。

评价值	50	金钱	500	经验值	–
其余报酬	–				

□ 068 素材クエスト 2

委托人 コロニ –9 住人（商业区 エ－テル灯附近・pm6:00 ～ am6:00）
剧情进度 第一章～ **评价值** –
其他条件 –
完成方式 取得 1 个小さなウロコ
详细说明 小さなウロコ可以从コロニ –9 的对空炮 1 号基附近的水域中生存的コロニ－・サモン身上获得，或者和コロニ –9 的ツイリル（1 ☆）以物易物。

评价值	50	金钱	800	经验值	–
其余报酬	–				

□ 069 素材クエスト 3

委托人	コロニ –9 住人（连接商业区和中央区广场的桥梁附近・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第一章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 2 个ヴァンプの八重齿

详细说明 ヴァンプの八重齿可以从夜晚在商业区西面草原出没的リトル・ヴァンプ身上获得，或者和コロニ –9 的ディオニ – ジス（2 ☆）以物易物。

评价值	50	金钱	800	经验值	–
其余报酬	–				

□ 070 素材クエスト 4

委托人	コロニ –9 住人（居住区 憩いの广场北侧・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第一章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 1 个フラミ – の无精卵

详细说明 フラミ – の无精卵可以从在コロニ –9 的对空炮 1 号基沿岸出没的レイク・フラミ – 身上获得，或者和コロニ –9 的ジャクソン（2 ☆）以物易物。

评价值	50	金钱	1000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 071 收集クエスト 1

委托人	コロニ –9 住人（商业区 エ – テル灯南侧・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第一章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 2 个ラビットダイオ – ド。

详细说明 ラビットダイオ – ド可以在コロニ –9 的テフラ坂获得，或者和コロニ –9 的フリッツ（1 ☆）以物易物。

评价值	50	金钱	500	经验值	–
其余报酬	–				

□ 072 收集クエスト 2

委托人	コロニ –9 住人（商业区 西北侧的 2F・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第一章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 1 个プレ – ト・スノ –

详细说明 プレ – ト・スノ – 可以在コロニ –9 的对空炮 1 号基沿岸获得，或者和コロニ –9 的ジョエル（1 ☆）以物易物。

评价值	50	金钱	300	经验值	–
其余报酬	–				

□ 073 收集クエスト 3

委托人	コロニ –9 住人（居住区 憩いの广场东侧的店铺附近・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第一章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 2 个虹色キュ – ビック

详细说明 虹色キュ – ビック可以在コロニ –9 的对空炮 3 号基获得，或者和コロニ –9 的ディオニ – ジス（1 ☆）以物易物。

评价值	50	金钱	800	经验值	–
其余报酬	–				

□ 074 收集クエスト 4

委托人	コロニ –9 住人（居住区 憩いの广场东侧・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第一章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 1 个オオジロバチ

详细说明 オオジロバチ可以在コロニ –9 正门西侧的草原获得，或者和コロニ –9 的ディ – ン（1 ☆）以物易物。

评价值	50	金钱	300	经验值	–
其余报酬	–				

□ 075 おさがしクエスト 1

委托人	コロニ –9 住人（中央区 广场・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第一章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 找到结婚指轮

详细说明 结婚指轮在ダンバン邸的背面。

评价值	50	金钱	1200	经验值	50
其余报酬	–				

□ 076 おさがしクエスト 2

委托人	コロニ –9 住人（居住区 憩いの广场・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第一章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得青いガラス玉

详细说明 青いガラス玉在居住区西南侧的住宅背面，需要跳过挡路的障碍物才能拿到。

评价值	50	金钱	1200	经验值	50
其余报酬	–				

□ 077 おさがしクエスト 3

委托人	コロニ –9 住人（商业区 エ – テル灯・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第一章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得カギ

详细说明 カギ在居住区南广场的民居背面。

评价值	50	金钱	1000	经验值	50
其余报酬	–				

□ 078 おさがしクエスト 4

委托人	コロニ –9 住人（居住区 憩いの广场・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第一章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得スパナ

详细说明 スパナ在商业区 2F 西北侧的 D3 附近。

评价值	50	金钱	1500	经验值	50
其余报酬	–				

□ 079 友人思い

委托人	–		
剧情进度	第十七章～	评价值	–
其他条件	领队角色为シュルク时调查研究栋里シュルク的研究台		

完成方式 获得 3 个ゴゴ – ルの兽王角、3 个ラ – ナの十二层皮以及 3 个チルキン族の百年髯，之后在研究台制作ライン的武器

详细说明 ゴゴ – ルの兽王角可以通过击败在燐光の地ザト – ル的ソ – テ – ル遗迹出没的ベルセブ・ゴゴ – ル获得。会掉落ラ – ナの十二层皮的エルト・ラ – ナ则在エルト海的アヌ海岸出没，另外也可以通过和燐光の地ザト – ル的オルクホング（附赠品）以物易物获得这个素材。チルキン族の百年髯则是ヴァラク雪山上层、巨神の环状骨附近出没的ボグ – ン・チルキン、ホク・チルキン、ホクシア・チルキン的掉落素材。

评价值	–	金钱	–	经验值	72000
其余报酬	ヴァンダムバンカ –				

□ 080 ジェム爷の发明

委托人	ジェム爷		
剧情进度	第六章（第一次到达岩窟の姊妹像）以后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得超小型リアクタ –，然后和ジェム爷对话

详细说明 超小型リアクタ – 是将コロニ –6 的所有方面都提升到 LV1 的报酬，详情可参考上辑攻略。

评价值	–	金钱	–	经验值	1000
其余报酬	携带型エ – テル高炉				

□ 081 お弁当を届ける 剧情

委托人	–		
剧情进度	第一章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 在见晴らしの丘公园找到シュルク并把便当给他

详细说明 –

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

テフラ洞窟

□ 082 单独行动の兵士

委托人	防卫队员（第 2 左舷仓库）		
剧情进度	第三章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 与コロニー –9 的シリンダ－格纳库的防卫队员对话

详细说明 –

评价值	100	金钱	80	经验值	50
其余报酬	レザ－トップス、レザ－ボトムズ				

□ 083 蜘蛛の茧は金になる？

委托人	防卫队员（第 2 左舷仓库）		
剧情进度	第三章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 3 个スパイドの茧糸

详细说明 击败在テフラ洞窟 2F 的 E5 出没的ワ－カ－・スパイド，就能获得スパイドの茧糸，或者和コロニー –9 的ソニア（1 ☆）以物易物获得。

评价值	100	金钱	500	经验值	100
其余报酬	レンジャ－グロ－ブ				

□ 084 これまでのお礼

委托人	防卫队员（第 2 左舷仓库）		
剧情进度	第三章～	评价值	–
其他条件	完成任务 083		

完成方式 调查地面获得お礼

详细说明 在テフラ洞窟 3F 的膝头の丘离开洞窟，然后调查出口南侧的地面。

评价值	150	金钱	1500	经验值	100
其余报酬	宝石（转倒抵抗 Ⅱ）				

□ 085 进路妨害

委托人	防卫队员（脱出ポッド室）		
剧情进度	第三章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 2 只执心のスパイド、4 只执着のスパイド 和 3 只执念のスパイド

详细说明 执心のスパイド 在テフラ洞窟 2F 的 E5、执着のスパイド 在 E4、执念のスパイド 在 F4 栖息。

评价值	200	金钱	2500	经验值	200
其余报酬	宝石（出血防御 Ⅲ）				

□ 086 バルファルガの书

委托人	シュ－ラ		
剧情进度	第十七章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得星光の书，然后和シュ－ラ对话

详细说明 星光の书在テフラ洞窟 2F、ヴィリア湖的 G4，需要从 E3 进入地道。

评价值	100	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 087 バルファルガの血

委托人	シュ－ラ		
剧情进度	第十七章～	评价值	–
其他条件	完成任务 086		

完成方式 讨伐闪光のトロスニア，然后在バルファルガ墓地の祭坛献上白蜘蛛の心脏，最后和シュ－ラ对话

详细说明 闪光のトロスニア在テフラ洞窟 3F 的慈悲の天窗南侧出没。

评价值	100	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 088 バルファルガの道

委托人	シュ－ラ		
剧情进度	第十七章～	评价值	–
其他条件	完成任务 087		

完成方式 进入バルファルガ墓地的祈りの间进行调查，然后和シュ－ラ对话，之后取得いけにえの位牌再和シュ－ラ对话

详细说明 いけにえの位牌在テフラ洞窟 3F 的清めの道。

评价值	100	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 089 バルファルガの棺

委托人	シュ－ラ		
剧情进度	第十七章～	评价值	–
其他条件	完成任务 088		

完成方式 在テフラ洞窟 2F 的宗主纳骨堂获得月光の书，然后和シュ－ラ对话

详细说明 从バルファルガ墓地的楼梯下去，从东边的墙壁进入宗主纳骨堂。月光の书在 pm6:00 之后出现。

评价值	150	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 090 バルファルガの礼

委托人	シュ－ラ		
剧情进度	第十七章～	评价值	–
其他条件	完成任务 089		

完成方式 与シュ－ラ对话

详细说明 シュ－ラ会在 pm7:00 ～ am6:00 这段时间内，出现在コロニー –9 的商业区、コパム的店铺前。

评价值	300	金钱	35000	经验值	80000
其余报酬	宝石（オ－ラヒ－ル Ⅳ）、宝石（自然回复アップ Ⅲ）、巨人の知恵				

□ 091 收集クエストその 1

委托人	防卫队员（脱出ポッド室）		
剧情进度	第三章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 2 个シツガイ岩板

详细说明 シツガイ岩板可以在 1F 的第 2 左舷仓库附近捡到，或者和コロニー –9 的ヴェルナ－（2 ☆）以物易物。

评价值	50	金钱	1000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 092 收集クエストその 2

委托人	防卫队员（脱出ポッド室）		
剧情进度	第三章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 2 个サンサンイチジク

详细说明 サンサンイチジク可以在 1F 的第 2 左舷仓库附近捡到，或者和コロニー –9 的リルカ（2 ☆）以物易物。

评价值	50	金钱	1500	经验值	–
其余报酬	–				

□ 093 素材クエストその 1

委托人	防卫队员（脱出ポッド室）		
剧情进度	第三章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 3 个割れたハサミ

详细说明 割れたハサミ可以从 2F 的ヴィリア湖附近出没的ディザ－・クライブ和ジュエル・クライブ身上获得，或者和コロニ –9 的ネリネ（1 ☆）以物易物。

评价值	50	金钱	1200	经验值	–
其余报酬	–				

□ 094 素材クエストその 2

委托人	防卫队员（脱出ポッド室）		
剧情进度	第三章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 1 个グロッグの气付け药

详细说明 有 2 种怪物会掉落グロッグの气付け药这个素材，一个是在 1F 的叹きの泉出没的ノ－ブル・グロッグ，另一个是 2F 的ヴィリア湖出没的暴食のオイゲン。和コロニ –9 的コパム（1 ☆）以物易物的话也可以获得这个素材。

评价值	50	金钱	1500	经验值	–
其余报酬	–				

巨神脚

注：大多数时限任务在コロニ –6 开始复兴之后就会消失

□ 095 药の时间 时限

委托人	オルガ		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	已登录ゲ－ルマン		

完成方式 获得 5 个ランプスの发光液，然后与オルガ对话

详细说明 ランプスの发光液可以从夜晚出现在巨神脚的ジャポス岩の休憩所的ライト・ランプス身上获得，或者和脱出艇キャンプ的イワン（1 ☆）以物易物。

评价值	50	金钱	750	经验值	300
其余报酬	クォ－クギア				

□ 096 祖父の心孙知らず 时限

委托人	タツ		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	已登录キロロ和ニキ－タ		

完成方式 取得 3 个スパイドの粘着细糸，然后分别和タツ和キロロ对话，最后和タツ报告

详细说明 スパイドの粘着细糸可以从巨神脚下层的キスク洞窟内栖息的レッグ·スパイド身上取得，或者和コロニ–9的エミ·リ－タ(2☆)以物易物获得。

评价值	50	金钱	1000	经验值	220
其余报酬	宝石（拔刀テンションⅢ）				

□ 097 君に赠る物语 时限

委托人	マトリョ－ナ		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 与イワン对话，然后获得 3 个ポニオの黑タテガミ，然后分别和イワン及マトリョ－ナ对话

详细说明 ポニオの黑タテガミ可以从白天栖息在巨神脚下层的ガムトの道标附近的ニ－ス・ポニオ身上取得。

评价值	50	金钱	1200	经验值	280
其余报酬	クォ－クア－マ－				

□ 098 君へ赠る物语 时限

委托人	イワン		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	完成任务 097		

完成方式 获得 4 个シャ－プクランベリ，然后分别和イワン和マトリョ－ナ对话，最后和イワン报告。

详细说明 シャ－プクランベリ可以在巨神脚下层的ガウル平原附近获得，或者和脱出艇キャンプ的キロロ（1 ☆）以物易物。

评价值	100	金钱	750	经验值	200
其余报酬	水化石のバングル				

□ 099 君が赠る物语 时限

委托人	マトリョ－ナ		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	完成任务 098		

完成方式 获得湖のしずく，然后分别和マトリョ－ナ以及パム对话

详细说明 湖のしずく在巨神脚下层的ラグエル湖的 F11，靠近静寂の岩屋的地方。完成该任务的话，任务 176、177、178 便不会发生。如果完成了任务 100，该任务自动消失。

评价值	150	金钱	1500	经验值	250
其余报酬	宝石（ダメ－ジヒ－ルⅡ）				

□ 100 君の赠る物语 时限

委托人	ア－ダ		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	接下任务 099		

完成方式 取得治愈草，然后和ア－ダ、マトリョ－ナ、パム对话

详细说明 治愈草在巨神脚下层的静寂の岩屋北侧的悬崖边上。该任务和任务 099 同时进行，不过完成了任务 099 的话该任务就会消失。

评价值	150	金钱	800	经验值	400
其余报酬	宝石（ア－ツヒ－ルⅡ）				

□ 101 泥棒モンスタ－ 时限

委托人	ゲ－ルマン		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得みんなの服，然后和ゲ－ルマン对话

详细说明 みんなの服在巨神脚下层的タ－キンの本营。

评价值	50	金钱	950	经验值	300
其余报酬	グラントア－マ－、グラントレギンス				

□ 102 大食いモンスタ－ 时限

委托人	タツ		
剧情进度	第四章～	评价值	500
其他条件	完成任务 096		

完成方式 讨伐恶食のグロッグ，然后和タツ对话

详细说明 恶食のグロッグ在巨神脚下层的ラグエル湖的 E10 出没。

评价值	50	金钱	1100	经验值	400
其余报酬	宝石（スリ－プ抵抗Ⅱ）				

□ 103 女性を助けろ！ 时限

委托人	无（突发任务）		
剧情进度	第四章（カルナ成为同伴）之后	评价值	–
其他条件	靠近巨神脚下层、ガウル平原东南角的瀑布		

完成方式 讨伐 4 只猛击のヴォルフ，然后和受到袭击的女性对话

详细说明 猛击のヴォルフ就在触发任务的瀑布附近。

评价值	50	金钱	1200	经验值	300
其余报酬	ダイバ－トップス、ダイバ－ボトムズ				

□ 104 ウソつきオ - ネスト

委托人	オ – ネスト		
剧情进度	第四章 ~	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 调查巨神脚下层的キスク洞窟里面的采掘点附近，然后和オ – ネスト对话

详细说明 调查之后会出现成群的怪物。

评价值	50	金钱	750	经验值	300
其余报酬	水化石のバングル				

□ 105 ひとでなしオ - ネスト

委托人	オ – ネスト		
剧情进度	第四章 ~	评价值	500
其他条件	完成任务 104		

完成方式 调查巨神脚下层的静寂の岩屋里面的采掘点附近，然后和オ – ネスト对话

详细说明 调查之后会出现成群的怪物。

评价值	50	金钱	1000	经验值	500
其余报酬	宝石（地上迷彩 Ⅱ）				

□ 106 こどくのオ - ネスト

委托人	オ – ネスト		
剧情进度	第四章 ~	评价值	1000
其他条件	完成任务 105		

完成方式 给坟墓献花，然后击败増长のタ – キン，最后和オ – ネスト对话

详细说明 坟墓位于巨神脚上层的 A21，献花之后増长のタ – キン就会出现。

评价值	150	金钱	1200	经验值	750
其余报酬	グラントブ – ツ				

□ 107 方向音痴迷惑ノポン

委托人	グレリ –		
剧情进度	第四章 ~	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 与バルド对话，然后和グレリ – 对话

详细说明 バルド位于巨神脚下层、ラグエル湖西北侧的 D9（巨大矿脉附近的悬崖上）。

评价值	50	金钱	750	经验值	300
其余报酬	ポイントライフル				

□ 108 最上级の感谢

委托人	バルド		
剧情进度	第四章 ~	评价值	500
其他条件	完成任务 107		

完成方式 获得トキロスの卵以及パンドラキノコ，然后和バルド对话

详细说明 トキロスの卵在巨神脚上层的ザクスの道标附近的 B13。パンドラキノコ在巨神脚下层的风鸣りの空洞的 E14。パンドラキノコ的附近有 75 级的精英怪物“面妖なバ – ナビ –”出没，它是听觉感知型，只要慢慢接近就可以避免和它战斗

评价值	100	金钱	1000	经验值	450
其余报酬	宝石（スパイク Ⅱ）				

□ 109 再・最上级の感谢

委托人	グレリ –		
剧情进度	第四章 ~	评价值	1000
其他条件	完成任务 108		

完成方式 和バルド对话，然后取得エ – テルワイズ，再和バルド报告

详细说明 バルド位于巨神脚、裂け目の泷的上层部分的 A20。エ – テルワイズ在巨神脚上层的崇拜者の乐园的 C21。

评价值	150	金钱	1200	经验值	750
其余报酬	グラントギア、宝石（雷强化 Ⅲ）				

□ 110 真・传说のエンプレス

委托人	グレリ –		
剧情进度	第七章 ~	评价值	5000
其他条件	已完成任务 109 和 264，且パチカ和ピケ的关系为“实物を见たい”		

完成方式 讨伐传说のエンプレス，然后跟グレリ – 报告

详细说明 完成任务 264 之后，在 am11:00 前和サイハテ村的パチカ对话，就能改变和ピケ之间的关系。从巨神脚上层的ザクスの道标南边的空洞往下跳，跳到巨神脚下层的风鸣りの空洞，就能见到传说のエンプレス。

评价值	200	金钱	6500	经验值	3000
其余报酬	宝石（ヘイスト Ⅱ）				

□ 111 高岭の花への花

委托人	デュランド		
剧情进度	第十七章 ~	评价值	–
其他条件	完成任务 086、087、185		

完成方式 获得古代スズラン，然后和デュランド对话

详细说明 古代スズラン在テフラ洞窟 2F 的バルファアルガ墓地的 D4。

评价值	150	金钱	38000	经验值	92500
其余报酬	コスモフラップ、宝石（拔刀テンションⅥ）				

□ 112 ぶつかり合うふたつ

委托人	デュランド		
剧情进度	第十七章 ~	评价值	–
其他条件	完成任务 111，且领队角色为フィオルン		

完成方式 讨伐虚空のザンデン和火花のゲルデシア，然后与デュランド对话

详细说明 两者都在テフラ洞窟 3F 的女王蜘蛛の巢窟栖息，可以分别击破。“火花のゲルデシア”拥有气绝尖刺，必须做好对策再去挑战。

评价值	200	金钱	63500	经验值	158000
其余报酬	エタニティナイフ、スピ – ドＶフレ – ム、スピ – ドＶブ – スタ，フィオルン的“纯真”技能树开放				

□ 113 ザト - ルへの物资

委托人	エイン		
剧情进度	第十七章 ~	评价值	–
其他条件	完成任务 185		

完成方式 与セガ – ル对话

详细说明 详细说明 –

评价值	100	金钱	45000	经验值	58000
其余报酬	スピ – ドＶゴ – グル、スピ – ドＶギミック				

□ 114 讨伐クエスト 1 その 1

委托人	ホムス旅人（ラグリナ溪谷道）		
剧情进度	第四章 ~	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 2 只レッグ・アルドン

详细说明 レッグ・アルドン在巨神脚下层的ジャポス岩の休憩所附近出没。

评价值	50	金钱	1500	经验值	–
其余报酬	–				

□ 115 讨伐クエスト 1 その 2

委托人	ホムス旅人（ラグリナ溪谷道）		
剧情进度	第四章 ~	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 3 只メイカ – ・バニット

详细说明 メイカ – ・バニット在巨神脚下层的ジャポス岩の休憩所的北侧出没。

评价值	50	金钱	1200	经验值	–
其余报酬	–				

□ 116 讨伐クエスト 1 その 3

委托人	ホムス旅人（ラグリナ溪谷道）		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 5 只フィ－ルド・ポニオ

详细说明 フィ－ルド・ポニオ白天在巨神脚下层的ガムトの道标的西南面出没。

评价值	金钱	经验值	其余报酬
50	2500	–	–

□ 117 讨伐クエスト 1 その 4

委托人	ホムス旅人（ラグリナ溪谷道）		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 3 只レッグ・ヴォルフ

详细说明 レッグ・ヴォルフ晚上在巨神脚下层的ジャポス岩の休憩所与ガムトの道标之间出没。

评价值	金钱	经验值	其余报酬
50	1800	–	–

□ 118 讨伐クエスト 2 时限

委托人	キャンプ住人（脱出艇キャンプ外的池边・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 2 只ベイスン・アントル

详细说明 ベイスン・アントル在巨神脚下层的ガムトの道标和脱出艇キャンプ之间栖息。

评价值	金钱	经验值	其余报酬
50	2000	–	–

□ 119 讨伐クエスト 3 その 1 时限

委托人	キャンプ住人（脱出艇キャンプ外斜坡中途・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 5 只六四式机神兵

详细说明 六四式机神兵在巨神脚下层的ラグエル湖西南面，或マ－クウエル街道等地出没。

评价值	金钱	经验值	其余报酬
50	2500	–	–

□ 120 讨伐クエスト 3 その 2 时限

委托人	キャンプ住人（脱出艇キャンプ外斜坡中途・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 2 只ブレイヴ・タ－キン

详细说明 ブレイヴ・タ－キン在巨神脚下层的タ－キンの本営栖息。

评价值	金钱	经验值	其余报酬
50	5000	–	–

□ 121 强敌を求めて 1 その 1 时限

委托人	キャンプ住人（脱出艇キャンプ北侧的树下）		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐纯白のエドワルド

详细说明 纯白のエドワルド仅在雷雨天（天空中会有闪电）出现，出现地点是ラグエル湖靠近第 2 塔一侧的大岛屿。

评价值	金钱	经验值	其余报酬
50	5500	–	–

□ 122 强敌を求めて 1 その 2 时限

委托人	キャンプ住人（脱出艇キャンプ北侧的树下）		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐暴走のアンダンテ

详细说明 暴走のアンダンテ在巨神脚下层的天空の舞台附近出没。

评价值	金钱	经验值	其余报酬
50	3800	–	–

□ 123 强敌を求めて 2 その 1 时限

委托人	キャンプ住人（脱出艇キャンプ外斜坡中途・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐调教のハ－メルン

详细说明 调教のハ－メルン在巨神脚上层的ラセン谷的北侧出没。

评价值	金钱	经验值	其余报酬
50	4200	–	–

□ 124 强敌を求めて 2 その 2 时限

委托人	キャンプ住人（脱出艇キャンプ外斜坡中途・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐风来のアルフィ－ド

详细说明 风来のアルフィ－ド在巨神脚下层的タ－キンの本営栖息。

评价值	金钱	经验值	其余报酬
50	4800	–	–

□ 125 素材クエスト 1 时限

委托人	キャンプ住人（脱出艇キャンプ外斜坡中途・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得 2 个グロッグのモモ肉和 2 个フラミ－の有精卵

详细说明 グロッグのモモ肉可以从白天出现在カシュ ハパの泷的湖中岛上的ビッグ・グロッグ身上取得，或者和脱出艇キャンプ的カズロ－（2 ☆）以物易物。フラミ－の有精卵可以从两种怪物身上取得：白天出现在ジャポス岩の休憩所的湖中的ブルック・フラミ－，以及在静寂の岩屋的湖边栖息的オアシス・フラミ－。以物易物的话同样是找カズロ－（1 ☆）交换。

评价值	金钱	经验值	其余报酬
50	1000	–	–

□ 126 素材クエスト 2 时限

委托人	キャンプ住人（脱出艇キャンプ内・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得 2 个タ－キン族のトサカ和 2 个タ－キン族の尾羽

详细说明 会掉落这两个素材的怪物均在タ－キンの本営内出没。前者可以找脱出艇キャンプ的アンナ（1 ☆）或コロニ－6 的ホコ（2 ☆）以物易物；后者可以找脱出艇キャンプ的アンナ（1 ☆）或コロニ－6 的ホコ（2 ☆）交换。

评价值	金钱	经验值	其余报酬
50	1500	–	–

□ 127 素材クエスト 3 时限

委托人	キャンプ住人（脱出艇キャンプ外斜坡中途・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得 1 个バニットの幸せ苗木

详细说明 击败ジャポス岩の休憩所北侧出没的スラッガ－・バニット可以获得バニットの幸せ苗木，和コロニ－9 的モニカ（2 ☆）以物易物也可以得到。

评价值	金钱	经验值	其余报酬
50	1200	–	–

□ 128 素材クエスト 4　时限

委托人	キャンプ住人（脱出艇キャンプ内・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得 3 个ヴァンプの亲知らず

详细说明 ヴァンプの亲知らず是キスク洞窟内的ガスト・ヴァンプ掉落的素材，也可以和コロニ –9 的スザンナ（2 ☆）以物易物。

评价值	金钱	经验值
50	1200	–

其余报酬 –

□ 129 收集クエスト 1　时限

委托人	キャンプ住人（脱出艇キャンプ内深处・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得 2 个クリア – モンド

详细说明 クリア – モンド在テフラ洞窟 2F 的ヴィリア湖附近可以捡到，也可以和脱出艇キャンプ的イワン（1 ☆）或コロニ –9 的ロコ（3 ☆）以物易物取得。

评价值	金钱	经验值
50	1000	–

其余报酬 –

□ 130 收集クエスト 2　时限

委托人	キャンプ住人（脱出艇キャンプ外池边・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得 3 个スントリムシ

详细说明 スントリムシ在タ – キンの本营以及天空の舞台等地方可以捡到，或者和脱出艇キャンプ的タツ（1 ☆）以物易物。

评价值	金钱	经验值
50	1500	–

其余报酬 –

□ 131 おさがしクエスト 1　时限

委托人	キャンプ住人（脱出艇キャンプ外斜坡中途・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 找到片羽の鸟のネックレス

详细说明 片羽の鸟のネックレス在巨神脚下层的 F10，需要穿过キスク洞窟才能到达。

评价值	金钱	经验值
50	2500	200

其余报酬 –

□ 132 おさがしクエスト 2　时限

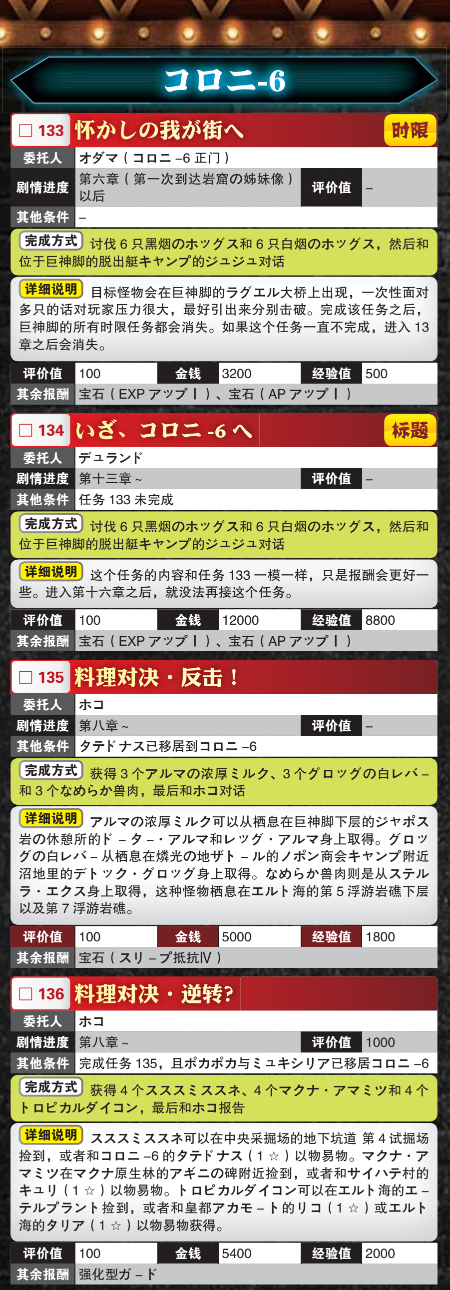
委托人	キャンプ住人（脱出艇キャンプ外池边・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 找到寄せ书きの破片

详细说明 寄せ书きの破片在ガウル平原西南的 F3。

评价值	金钱	经验值
50	2000	200

其余报酬 –



コロニ-6

□ 133 怀かしの我が街へ　时限

委托人	オダマ（コロニ –6 正门）		
剧情进度	第六章（第一次到达岩窟の姊妹像）以后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 6 只黑烟のホッグス和 6 只白烟のホッグス，然后和位于巨神脚的脱出艇キャンプ的ジュジュ对话

详细说明 目标怪物会在巨神脚的ラグエル大桥上出现，一次性面对多只的话对玩家压力很大，最好引出来分别击破。完成该任务之后，巨神脚的所有时限任务都会消失。如果这个任务一直不完成，进入 13 章之后会消失。

评价值	金钱	经验值
100	3200	500

其余报酬 宝石（EXP アップⅠ）、宝石（AP アップⅠ）

□ 134 いざ、コロニ -6 へ　标题

委托人	デュランド		
剧情进度	第十三章～	评价值	–
其他条件	任务 133 未完成		

完成方式 讨伐 6 只黑烟のホッグス和 6 只白烟のホッグス，然后和位于巨神脚的脱出艇キャンプ的ジュジュ对话

详细说明 这个任务的内容和任务 133 一模一样，只是报酬会更好一些。进入第十六章之后，就没法再接这个任务。

评价值	金钱	经验值
100	12000	8800

其余报酬 宝石（EXP アップⅠ）、宝石（AP アップⅠ）

□ 135 料理对决・反击！

委托人	ホコ		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	タテドナス已移居到コロニ –6		

完成方式 获得 3 个アルマの浓厚ミルク、3 个グロッグの白レバ – 和 3 个なめらか兽肉，最后和ホコ对话

详细说明 アルマの浓厚ミルク可以从栖息在巨神脚下层的ジャポス岩の休憩所的ド – タ – ・アルマ和レッグ・アルマ身上取得。グロッグの白レバ – 从栖息在燐光の地ザト – ル的ノポン商会キャンプ附近沼地里的デトック・グロッグ身上取得。なめらか兽肉则是从ステルラ・エクス身上取得，这种怪物栖息在エルト海的第 5 浮游岩礁下层以及第 7 浮游岩礁。

评价值	金钱	经验值
100	5000	1800

其余报酬 宝石（スリ – プ抵抗Ⅳ）

□ 136 料理对决・逆转?

委托人	ホコ		
剧情进度	第八章～	评价值	1000
其他条件	完成任务 135，且ポカポカ与ミュキシリア已移居コロニ –6		

完成方式 获得 4 个ススス ミススネ、4 个マクナ・アマミツ和 4 个トロピカルダイコン，最后和ホコ报告

详细说明 スススミススネ可以在中央采掘场的地下坑道 第 4 试掘场捡到，或者和コロニ –6 的タテドナス（1 ☆）以物易物。マクナ・アマミツ在マクナ原生林的アギニの碑附近捡到，或者和サイハテ村的キュリ（1 ☆）以物易物。トロピカルダイコン可以在エルト海的エ – テルプラント捡到，或者和皇都アカモ – ト的リコ（1 ☆）或エルト海的タリア（1 ☆）以物易物获得。

评价值	金钱	经验值
100	5400	2000

其余报酬 强化型ガ – ド

□ 137 料理对决・再逆转?

委托人	タテドナス		
剧情进度	第八章～	评价值	2000
其他条件	完成任务 136		

完成方式 获得天空のフライパン然后和タテドナス对话，再取得大自然のコンロ，最后和タナテドス报告

详细说明 天空のフライパン在巨神脚下层的天空の舞台的 B8。大自然のコンロ在マクナ原生林的エクスの水饮み场的 B7。

评价值	金钱	经验值
100	6000	2050

其余报酬 强化型ブ – ツ

□ 138 料理対決・決着！

委托人	ミュキシリア		
剧情进度	第十章～	评价值	3000
其他条件	完成任务 137 和 141，且领队角色为ライン		

A 路线完成方式 和ホコ对话，然后取得 2 个キングの甲罗味噌，再和ホコ对话，出现选项时选择“お客さんの……”，最后和ミュキシリア对话

详细说明 会掉落キングの甲罗味噌的エントマ・キング栖息在ヴァラク雪山的机神の爪痕的西北侧。

B 路线完成方式 和ホコ对话，然后取得 2 个キングの甲罗味噌，再和ホコ对话，出现选项时选择“自分を……”，最后和ミュキシリア对话

详细说明 完成方法和 A 路线相同，只是对话时选择了不同的选项。

评价值	250	金钱	7500	经验值	2200
其余报酬	A：ブレイブトップス；B：ブレイブトップス、宝石（HP 吸收Ⅱ）。ライン的“短气”技能树开放				

□ 139 珍味を求めて

委托人	ポカポカ		
剧情进度	第八章～	评价值	2000
其他条件	完成任务 136		

完成方式 取得 3 个バニアの薫制ハム，然后和ポカポカ对话

详细说明 バニアの薫制ハム可以从燐光の地ザトール的エーテル・バニア身上取得，这种怪物出没在光球のオベリスク北侧。以物易物的话，可以和燐光の地ザトール的オルクホング（1 ☆）交换获得。

评价值	100	金钱	6500	经验值	1900
其余报酬	宝石（パニック抵抗Ⅳ）				

□ 140 续・珍味を求めて

委托人	ポカポカ		
剧情进度	第十章～	评价值	3000
其他条件	完成任务 137 和 139		

完成方式 获得 3 个パグールの冻结焼き，然后和ポカポカ对话

详细说明 要获得パグールの冻结焼き，需要击败在ヴァラク雪山上层的ナグル泷出没的スパラス・パグール。

评价值	100	金钱	6800	经验值	2300
其余报酬	宝石（气绝抵抗Ⅳ）				

□ 141 行方不明の同居人

委托人	ミュキシリア		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	コロニ－6 的“特殊”在 LV2 以上		

完成方式 和ノポリック对话，再和ミュキシリア对话

详细说明 “特殊”达到 LV2 之后，コロニ－6 内的北侧会建起牧场，am9:00 ～ pm0:00 期间ノポリック就在牧场出现。

评价值	100	金钱	4500	经验值	2000
其余报酬	宝石（ロックオン抵抗Ⅳ）				

□ 142 自由を求めて

委托人	ノポリック		
剧情进度	第八章～	评价值	2000
其他条件	完成任务 141		

A 路线完成方式 获得クサクサコロン，然后和ノポリック对话

详细说明 クサクサコロン在燐光の地ザトール的毒吐き沼的 F5。

B 路线完成方式 和ミュキシリア对话，然后取得ピュアコロン，之后分别与ノポリック和ミュキシリア对话

详细说明 ピュアコロン在マクナ原生林的マクナ大瀑布的 F3、神呼びの圣域西侧的小岛上。

评价值	200	金钱	7200	经验值	2000
其余报酬	A：スカイキャップ；B：シエルレギンス				

□ 143 病弱なストロジャム

委托人	ノラ		
剧情进度	第十章～	评价值	－
其他条件	ストロジャム与パイラル已移居コロニ－6		

完成方式 获得 4 个スキートの浓缩蜜和 4 个ジュシブドウ，然后和ノラ对话

详细说明 スキートの浓缩蜜可以通过击败巨神脚下层、ガウル平原的 C4 的高台上的レッグ・スキート来获得。ジュシブドウ可以在マクナ原生林的ノポンアーチ附近获得，或者和サイハテ村的プコ（1 ☆）以物易物。

评价值	100	金钱	5500	经验值	1500
其余报酬	宝石（バインド抵抗Ⅳ）				

□ 144 呪われたストロジャム

委托人	ノラ		
剧情进度	第十章～	评价值	－
其他条件	ストロジャム与メフィメフィ已移居コロニ－6		

完成方式 与メフィメフィ对话，接着取得姊妹像の破片，然后再次和メフィメフィ对话，最后和ノラ报告

详细说明 姊妹像の破片在燐光の地ザトール的岩窟の姊妹像的 E8，需要从西侧的姊妹像的采掘点往下跳才能到达。

评价值	100	金钱	6000	经验值	1800
其余报酬	宝石（ロックオン抵抗Ⅳ）				

□ 145 意地っ張りストロジャム

委托人	ノラ		
剧情进度	第十章～	评价值	2000
其他条件	完成任务 143 或 144		

完成方式 与ストロジャム对话，再与ノラ对话

详细说明 与ストロジャム对话时，领队角色必须是ライン

评价值	100	金钱	6500	经验值	2000
其余报酬	パンサーグローブ				

□ 146 止まらないストロジャム

委托人	ストロジャム		
剧情进度	第十章～	评价值	4000
其他条件	完成任务 145 和 180		

A 路线完成方式 与ノラ对话，取得 3 个キャピルの苦ジュース，然后再与ノラ对话，最后和ストロジャム报告

详细说明 要获得キャピルの苦ジュース，需要击败燐光の地ザトール的审判の间出没的ザトール・キャピル，或者和コロニ－6 的タツ（5 ☆）以物易物。

A 路线完成方式 与オルガ对话，再和ストロジャム对话

详细说明 －

评价值	150	金钱	7800	经验值	2300
其余报酬	シエルレギンス				

□ 147 お嬢様対決！ 时限

委托人	ストロジャム		
剧情进度	第十章～	评价值	5000
其他条件	完成任务 138 和 146，且ストロジャム与ミュキシリア的关系为“竞争中”		

完成方式 完成任务 149，然后与ストロジャム对话

详细说明 接下这个任务的同时就会触发任务 149。完成该任务的话，任务 148 就会消失。

评价值	150	金钱	10000	经验值	5300
其余报酬	アメシストレギンス				

□ 148 お嬢様対決！ 时限

委托人	ミュキシリア		
剧情进度	第十章～	评价值	5000
其他条件	完成任务 138 和 146，且ストロジャム与ミュキシリア的关系为“竞争中”		

完成方式 完成任务 149，然后与ミュキシリア对话

详细说明 接下这个任务的同时就会触发任务 149。完成该任务的话，任务 147 就会消失。

评价值	150	金钱	11000	经验值	5000
其余报酬	アメシストアーマー				

□ 149 世界で一番透明なもの

委托人	ストロジャム或ミュキシリア		
剧情进度	第十章～	评价值	5000
其他条件	接下任务 147 或 148		

完成方式 和サイハテ村的ラパン对话，然后和ヴァラク雪山的ダルク对话，获得ピュア・フローズン

详细说明 ピュア・フローズン在ヴァラク雪山的ウルの裂け目的 E3。通往ウルの裂け目的入口比较隐蔽，最好在晚上探索，入口附近会亮起以太石。

评价值	–	金钱	12000	经验值	6800
其余报酬	–				

□ 150 お嬢様の恩返し

委托人	ストロジャム		
剧情进度	第十三章～	评价值	6000
其他条件	完成任务 147		

完成方式 完成任务 152，然后与ストロジャム对话

详细说明 接下这任务的同时就会触发任务 152。

评价值	500	金钱	12000	经验值	7200
其余报酬	カラードグラス、宝石（出血强化Ⅴ）				

□ 151 お嬢様の恩返し

委托人	ミュキシリア		
剧情进度	第十三章～	评价值	6000
其他条件	完成任务 148		

完成方式 完成任务 152，然后与ミュキシリア对话

详细说明 接下这任务的同时就会触发任务 152。

评价值	500	金钱	14000	经验值	6900
其余报酬	カラードグラス、宝石（雷强化Ⅴ）				

□ 152 お嬢様のワガママ

委托人	ストロジャム或ミュキシリア		
剧情进度	第十三章～	评价值	6000
其他条件	接下任务 150 或 151		

完成方式 与サイハテ村的ラパン对话，获得新鲜なアルグラ树液之后，再次与ラパン对话，再去寻找神秘のしずく

详细说明 新鲜なアルグラ树液需要在 am5:00 ～ am6:00 之间，到达マクナ原生林的树液のほら穴才能得到。神秘のしずく则是在燐光の地ザトール的ザタナルギアの泣。

评价值	–	金钱	15000	经验值	8500
其余报酬	–				

□ 153 恋人探し

委托人	ローズウエスト		
剧情进度	第十三章～	评价值	1000
其他条件	–		

完成方式 分别和ヌーク、パピィ、ユーリィ和ポカポカ对话

详细说明 –

评价值	100	金钱	25000	经验值	22500
其余报酬	宝石（スパイク防御Ⅴ）、宝石（贯通抵抗Ⅴ）				

□ 154 兴奋の中年 时限

委托人	ヌーク		
剧情进度	第十四章～	评价值	3000
其他条件	完成任务 153，而任务 155 尚未完成		

完成方式 获得 2 个エクスの铁心脏，然后和ヌーク、ローズウエスト对话，最后和ヌーク报告

详细说明 エクスの铁心脏可以从マクナ原生林的エクスの水饮み场栖息的マクナ・エクス身上获得，或者和サイハテ村的ネロ（2 ☆）、キィーノ（附赠品）以物易物。

评价值	150	金钱	28500	经验值	24000
其余报酬	レックスアーム				

□ 155 梦中の诗人 时限

委托人	ユーリィ		
剧情进度	第十四章～	评价值	3000
其他条件	完成任务 153，而任务 154 尚未完成		

完成方式 获得白鸟のペンダント，然后和ユーリィ、ローズウエスト对话，最后和ユーリィ报告

详细说明 白鸟のペンダント在ハイエンター墓所 B1F 的 H3。

评价值	150	金钱	28500	经验值	24000
其余报酬	レックスグリーヴ				

□ 156 父に隠れて

委托人	ゼル・シルバー		
剧情进度	第十七章～	评价值	5000
其他条件	オルクホング已移居コロニー6		

完成方式 和ドン・シルバー对话 4 次，然后和ゼル・シルバー报告

详细说明 –

评价值	100	金钱	20000	经验值	23000
其余报酬	ロンディネキャップ、ロンディネグローブ				

□ 157 父に隠れて

委托人	エン・シルバー		
剧情进度	第十四章～	评价值	5000
其他条件	パピィ已移居コロニー6		

完成方式 和ドン・シルバー对话 4 次，然后和エン・シルバー报告

详细说明 –

评价值	100	金钱	20000	经验值	23000
其余报酬	ロンディネグローブ、ロンディネシューズ				

□ 158 婚约の试练

委托人	オルクホング		
剧情进度	第十七章～	评价值	6000
其他条件	完成任务 156		

完成方式 取得 5 个傷だらけの宝石和 2 个チルキンの幸福指轮，然后和オルクホング对话

详细说明 傷だらけの宝石可以从栖息在エルト海的ラタエル海岸的传送装置周围的ペルナ・エルーカ身上取得，或者和エルト海的シエレン（3 ☆）以物易物。チルキンの幸福指轮则是从ヴァラク雪山上层的バジーナ雪原栖息的ボウ・チルキン身上获得。

评价值	100	金钱	23500	经验值	26000
其余报酬	ラーファガード、ラーファガブーツ				

□ 159 婚约の试练

委托人	パピィ		
剧情进度	第十四章～	评价值	6000
其他条件	完成任务 157		

完成方式 取得 2 个ソロボス族の冰幻石和 2 个ランプスの激幸リング，然后和パピィ对话

详细说明 ソロボス族の冰幻石可以从クロウリ・ソロボス身上取得，这种怪物栖息在ヴァラク雪山下层的ラ・ルース教会所在的高台下方。ランプスの激幸リング则是从晚上出没在落ちた腕的机神の人差し指及机神の亲指的トラモント・ランプス身上获得。

评价值	100	金钱	23500	经验值	26000
其余报酬	ラーファガギア、ラーファガガード				

□ 160 逃避行の阻止

委托人	ドン・シルバー		
剧情进度	第十七章～	评价值	7000
其他条件	完成任务 158		

完成方式 和ゼル・シルバー对话，再和ドン・シルバー对话

详细说明 ゼル・シルバー在燐光の地ザトール的ノポンの隠れ家，完成任务的过程中领队角色必须是カルナ。

评价值	500	金钱	28000	经验值	30000
其余报酬	サテライトショット、ヒエラクストップス、カルナ的"爱情"技能树开放				

□ 161 逃避行の阻止

委托人 ドン・シルバ－
剧情进度 第十七章～ **评价值** 7000
其他条件 完成任务 159

完成方式 和エン・シルバ－对话，再和ドン・シルバ－对话

详细说明 エン・シルバ－在テフラ洞窟 3F 的膝头の丘，完成任务的过程中领队角色必须是カルナ。

评价值	500	金钱	28000	经验值	30000

其余报酬 サテライトショット、ヒエラクスボトムズ、カルナ的“爱情”技能树开放

□ 162 执事の悩み

委托人 ゴワゴワ－
剧情进度 第十四章～ **评价值** －
其他条件 ユ－リイ已移居コロニ－6

完成方式 和ユ－リイ对话，再和ゴワゴワ－对话

详细说明 －

评价值	100	金钱	26500	经验值	25000

其余报酬 ヒエラクストップス、ヒエラクスボトムズ

□ 163 使用人の悩み

委托人 ミンカ
剧情进度 第十四章 **评价值** －
其他条件 ユ－リイ已移居コロニ－6

完成方式 和ユ－リイ对话，取得 5 个ヘルスウィ－ティ－再次和ユ－リイ对话，最后和ミンカ对话

详细说明 ヘルスウィ－ティ－在监狱岛的叹きの桥的东北面可以捡到。

评价值	100	金钱	35000	经验值	36500

其余报酬 ラ－ファアガ－マ－、ラ－ファアガレギンス

□ 164 老人マシ－ナの寿命

委托人 ナオナミ
剧情进度 第十七章～ **评价值** 3000
其他条件 －

A 路线完成方式 获得 2 个プテルスの理力卵，然后和ナオナミ对话

详细说明 プテルスの理力卵可以通过击败レレパゴ・プテルス获得，这种怪物栖息在落ちた腕的亲指の裂け目。以物易物的话，则是和落ちた腕的カルボラ（2 ☆）交换。

B 路线完成方式 获得マシ－ナのエネルギ－，然后和ナオナミ对话

详细说明 マシ－ナのエネルギ－在コロニ－9 的机神兵残骸迹地。

评价值	150	金钱	38000	经验值	31500

其余报酬 宝石（复活 HP アップⅤ）

□ 165 诗人の悩み

委托人 ユ－リイ
剧情进度 第十七章～ **评价值** 5000
其他条件 完成任务 164

完成方式 与ナオナミ对话，然后取得トボガンの梦の羽，再次与ナオナミ对话，最后和ユ－リイ对话

详细说明 トボガンの梦の羽在エルト海的第 9 浮游岩礁正中央的空穴下方。

评价值	150	金钱	38500	经验值	33000

其余报酬 宝石（战斗不能抵抗Ⅳ）

□ 166 困った何でも屋

委托人 シ－タクロス
剧情进度 第十七章～ **评价值** 2000
其他条件 ストロジャム已移居コロニ－6

完成方式 分别和ゲ－ルマン、シ－タクロス、ストロジャム对话，最后和シ－タクロス

详细说明 －

评价值	100	金钱	23000	经验值	29500

其余报酬 宝石（スパイクⅤ）

□ 167 困り果てた何でも屋

委托人 シ－タクロス
剧情进度 第十七章～ **评价值** 3000
其他条件 完成任务 166

完成方式 获得 2 个スタミ・ナス，然后和シ－タクロス对话

详细说明 スタミ・ナス在机神界フィ－ルド的 2F 主电源区画可以捡到，也可以和落ちた腕的ボゼロ－ネ（4 ☆）以物易物获得。不过在接到该任务的时间点，机神界フィ－ルド已无法进入，可以在コロニ－6 捡到这个收集品。

评价值	200	金钱	31500	经验值	37500

其余报酬 山紫水明の枪

□ 168 怪しい烟・调查编

委托人 ア－ダ
剧情进度 第十三章～ **评价值** －
其他条件 ジェリコン已移居コロニ－6

完成方式 和ジェリコン对话，再和ア－ダ报告

详细说明 －

评价值	50	金钱	10000	经验值	8000

其余报酬 宝石（スロウ抵抗Ⅳ）

□ 169 怪しい烟・解决编

委托人 ジェリコン
剧情进度 第十三章～ **评价值** 2000
其他条件 完成任务 168，且パイラル或メフィメフィ已移居コロニ－6

完成方式 获得 3 个旧世代プラグ部品和 3 个旧世代クランク部品，之后与ジェリコン对话

详细说明 旧世代プラグ部品是出没在落ちた腕下层的小指の砂浜的三五式・PROTO 所掉落的素材。旧世代クランク部品是同一地点的侦察型・PROTO 的掉落素材。

评价值	100	金钱	12500	经验值	8500

其余报酬 エルオスフラップ

□ 170 ホムスの意地

委托人 パイラル
剧情进度 第十七章～ **评价值** 4000
其他条件 完成任务 169

完成方式 讨伐 8 只スロ－ス・ゴゴ－ル以及绳张りバルバロッサ，然后和パイラル报告

详细说明 スロ－ス・ゴゴ－ル在巨神脚下层的ラグエル大桥 第 2 塔附近出没。绳张りバルバロッサ则是在巨神脚下层的ジャポス岩の休憩所的东面出没。

评价值	150	金钱	48000	经验值	72000

其余报酬 宝石（ア－ツヒ－ルⅥ）

□ 171 ノポンの意地

委托人 メフィメフィ
剧情进度 第十三章～ **评价值** 4000
其他条件 完成任务 169

完成方式 获得 5 个ホットパパイヤ、2 个ホウキつらら和 3 个イグ－ナ族の石器，然后和メフィメフィ报告

详细说明 ホットパパイヤ可以在落ちた腕的亲指の裂け目附近捡到，以及跟落ちた腕的アイン（3 ☆）或ベロニカ（附赠品）以物易物。ホウキつらら在ヴァラク雪山的ナグル泷可以捡到，或者和ヴァラク雪山的クラル（4 ☆）以物易物。イグ－ナ族の石器要从燐光の地ザト－ル里的イグ－ナの领地中的デュエル・イグ－ナ、ガ－ディ・イグ－ナ、バルバロ・イグ－ナ、エ－テル・イグ－ナ、ミス－ル・イグ－ナ身上获得，或者和燐光の地ザト－ル的ゼル・シルバ－（4 ☆）或ロ－ザ（附赠品）以物易物。

评价值	150	金钱	16000	经验值	9100

其余报酬 宝石（拔刀テンションⅤ）

异度之刃

□ 172 ノポンの意地

委托人	ヴェルナ－		
剧情进度	第七章～	评价值	－
其他条件	コロニ－6的“自然”达到LV2		

完成方式 获得6个フライアの防水羽根和7个フライアのストロ－，然后和ヴェルナ－对话

详细说明 フライアの防水羽根从白天出现在コロニ－6的物见の三叉路的コロニ－・フライア和クリマ・フライア身上获得，或者和コロニ－6的シ－タクロス（1☆）、ロ－ズウエスト（附赠品）以物易物。フライアのストロ－则是从巨神脚下层的ジャポス岩の休憩所附近的ファイン・フライア身上取得。

评价值	100	金钱	4000	经验值	620
其余报酬	ノポルブ－ツ				

□ 173 商卖人ド根性

委托人	ヴェルナ－		
剧情进度	第十七章～	评价值	5000
其他条件	完成任务172，且ノポリック已在コロニ－6定居		

A路线完成方式 和ノラ对话，并取得5个ミスティックダリア，然后再和ノラ对话，最后和ヴェルナ－报告。

详细说明 ミスティックダリア在皇都アカモ－ト1F所有地区都可以捡到，和皇都アカモ－ト的ガ－ダ（3☆）、セガ－ル（附赠品）以物易物也可以获得。

B路线完成方式 和ノポリック对话，并取得10个デッドライチ，然后再和ノポリック对话，最后和ヴェルナ－报告。

详细说明 デッドライチ在监狱岛的中央广间可以捡到。

评价值	150	金钱	33000	经验值	37500
其余报酬	宝石（自然回复アップⅤ）、宝石（落下防御Ⅳ）、宝石（地形防御Ⅳ）				

□ 174 ヌ－ク・半人前计画

委托人	ノポリック		
剧情进度	第十四章～	评价值	－
其他条件	完成任务142，且ヌ－ク已移居コロニ－6		

完成方式 讨伐溪谷のバレンシア后和ノポリック对话，然后再讨伐10只テンペスト・ヴァンプ，最后和ノポリック报告

详细说明 天气晴朗时，溪谷のバレンシア会在巨神脚下层的ラグエル大桥 第2塔附近出现。テンペスト・ヴァンプ则是在巨神腿的风鸣りの空洞和开拓者の展望台等地出没。最后的对话选项不影响结果。

评价值	200	金钱	20000	经验值	30000
其余报酬	宝石（吹き飞び抵抗Ⅵ）				

□ 175 ヌ－ク・一人前计画

委托人	ノポリック		
剧情进度	第十四章～	评价值	6000
其他条件	完成任务147		

完成方式 讨伐不屈のド－ルトン，然后和ノポリック对话，再讨伐10只グロ－ヴ・クロ－ド，最后和ノポリック报告

详细说明 不屈のド－ルトン在燐光の地ザト－ル的ソ－テ－ル遗迹栖息。グロ－ヴ・クロ－ド夜晚在燐光の地ザト－ル出没，尤其是在ザタナルギアの泷西边的高台上会集中出现。

评价值	300	金钱	28000	经验值	40000
其余报酬	宝石（攻击力强化Ⅳ）、宝石（攻击力安定Ⅳ）				

□ 176 恋爱を教えてやる！

委托人	イワン		
剧情进度	第六章（第一次到达岩窟の姊妹像）以后	评价值	－
其他条件	已登录マトリョ－ナ，且未完成任务099		

完成方式 分别和タツ、オルガ、ゲ－ルマン和アンナ对话，最后和イワン报告

详细说明 －

评价值	50	金钱	3500	经验值	620
其余报酬	宝石（出血防御Ⅲ）				

□ 177 勇气を教えてやる！

委托人	イワン		
剧情进度	第六章（第一次到达岩窟の姊妹像）以后	评价值	500
其他条件	完成任务176		

A路线完成方式 讨伐优美なマ－リン，然后和イワン对话

详细说明 优美なマ－リン在中央采掘场1F的光ゴケの地底湖栖息，将其打败之后イワン就会出现。

B路线完成方式 讨伐饿狼のヴォルフ，然后和イワン对话

详细说明 饿狼のヴォルフ在燐光の地ザト－ル的王冠树附近出现，将其打败之后イワン就会出现。

评价值	100	金钱	3700	经验值	650
其余报酬	宝石（气绝テンションⅢ）				

□ 178 マトリョ－ナの返答

委托人	マトリョ－ナ		
剧情进度	第六章（第一次到达岩窟の姊妹像）以后	评价值	2000
其他条件	完成任务177		

A路线完成方式 获得湖のしずく，然后分别和マトリョ－ナ及イワン对话，最后和マトリョ－ナ报告

详细说明 湖のしずく在巨神脚下层的静寂の岩屋的G11。イワン会在pm9:00～am3:00这段期间出现在マトリョ－ナ的附近。

B路线完成方式 获得ウラミ－草，然后分别和マトリョ－ナ及イワン对话，最后和マトリョ－ナ报告

详细说明 ウラミ－草在燐光の地ザト－ル的王冠树的F4。イワン会在pm9:00～am3:00这段期间出现在マトリョ－ナ的附近。

评价值	150	金钱	4500	经验值	700
其余报酬	A：宝石（炎热追击Ⅱ）；B：宝石（炎热防御Ⅲ）				

□ 179 わがまま娘ゆえの过ち

委托人	アンナ		
剧情进度	第六章（第一次到达岩窟の姊妹像）以后	评价值	1000
其他条件	－		

完成方式 和ニキ－タ及キロロ对话，然后和アンナ报告

详细说明 ニキ－タ在コロニ－6的巨神の棘道的F2。キロロ在中央采掘场的排水制御室。

评价值	100	金钱	4200	经验值	680
其余报酬	宝石（贯通抵抗Ⅱ）				

□ 180 药屋业再开

委托人	オルガ		
剧情进度	第六章（第一次到达岩窟の姊妹像）以后	评价值	－
其他条件	－		

完成方式 取得1个カムカムラディッシュ、2个レッドドリアン和1个セリオスアネモネ，最后和オルガ报告

详细说明 カムカムラディッシ在コロニ－9的ハツザイ岬可以捡到，或者和コロニ－9的ジャクソン（1☆）以物易物。レッドドリアン可以在巨神脚下层的ガウル平原或夜晚的静寂の岩屋获得，或者和コロニ－6的エン・シルバ－（4☆）以物易物。セリオスアネモネ在コロニ－6的希望の农场可以捡到，或者和コロニ－6的ホコ（3☆）、ニキ－タ（附赠品）以物易物。

评价值	50	金钱	3600	经验值	620
其余报酬	宝石（回复アップⅡ）				

□ 181 タツの弟

委托人	タツ		
剧情进度	第六章（第一次到达岩窟の姊妹像）以后	评价值	－
其他条件	－		

完成方式 获得绿色のキノコ帽，然后向タツ报告

详细说明 绿色のキノコ帽在中央采掘场的采掘基地。

评价值	50	金钱	4200	经验值	700
其余报酬	アイアンア－マ－、アイアンレギンス				

评价值	50	金钱	900	经验值	400
其余报酬	ハードレザ－ボトムズ、ハ－ドレザ－トップス				

□ 182 安らかに眠れ

委托人	タツ		
剧情进度	第六章（第一次到达岩窟の姊妹像）以后	评价值	1000
其他条件	完成任务 181		

完成方式 丢掉绿色のキノコ帽，然后向タツ报告

详细说明 在マクナ原生林的神呼びの圣域可以丢掉帽子。

评价值	100	金钱	6500	经验值	850
其余报酬	ジャンゴシュ－ズ				

□ 183 安全な复兴のために 时限

委托人	ゲ－ルマン		
剧情进度	第六章（第一次到达岩窟の姊妹像）以后	评价值	–
其他条件	コロニ –6 的复兴度未满 100%		

完成方式 获得御神岩，然后和ゲ－ルマン对话

详细说明 御神岩在巨神脚上层的ラセン谷、最顶上突起的岩石附近。由于ラセン谷的正面有 90 级的精英怪物“不动のゴンザレス”守着，在等级不够挑战的情况下，需要先完成任务 184，制作一条迂回路线。这样就可以从ラセン谷正下方、风鸣りの空洞开始攀爬，绕到不动のゴンザレス的身后。

评价值	150	金钱	4400	经验值	680
其余报酬	宝石（スパイクⅢ）				

□ 184 迂回ル - トを作れ

委托人	ゲ－ルマン		
剧情进度	第六章（第一次到达岩窟の姊妹像）以后	评价值	–
其他条件	接下任务 183 的同时触发		

完成方式 取得 3 个ダイナマイト，然后和ゲ－ルマン对话

详细说明 3 个ダイナマイト分别位于中央采掘场的 D2、C1、E1。

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 185 食粮确保

委托人	デュランド		
剧情进度	第十七章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得队商非常用仓库のカギ，然后取得非常用食粮，最后和巨神脚的脱出艇キャンプ入口附近的デュランド对话

详细说明 队商非常用仓库のカギ在テフラ洞窟 3F 的队商中继地，从ヴィリア湖西北方向的新通道，经由骨の回廊一路前进就可以到达。队商非常用仓库のカギ在一群九十几级的精英怪物的包围下，提高移动速度和借助地上迷彩加成有可能在不战斗的情况下获得。非常用食粮在テフラ洞窟 2F 的队商非常用仓库。

评价值	150	金钱	36000	经验值	42500
其余报酬	–				

□ 186 ノポン商会の证

委托人	ガザ		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得ノポンのコイン，然后和ガザ对话

详细说明 ノポンのコイン在コロニ –6 的巨神の刺道的 G3。

评价值	50	金钱	850	经验值	320
其余报酬	宝石（崩しⅡ）				

□ 187 安全の确保

委托人	ガザ		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	完成任务 186		

完成方式 讨伐 4 只イエロ－・アントル、6 只ソフト・ホッグス以及 3 只ウォ－タ－・ウ－パ－，然后和ガザ报告

详细说明 イエロ－・アントル和ソフト・ホッグス均在コロニ –6 的物见の三叉路出没。ウォ－タ－・ウ－パ－只在雨天或雷雨天时，出现在コロニ –6 排水口附近。

□ 188 极秘の任务

委托人	ガザ		
剧情进度	第四章～	评价值	–
其他条件	完成任务 187		

完成方式 和巨神脚グレリ－对话，再和ガザ对话

详细说明 –

评价值	150	金钱	1000	经验值	500
其余报酬	宝石（スロウⅢ）、极秘资料				

□ 189 モナドレプリカ 1

委托人	ヴァネア		
剧情进度	第十七章（再次进入巨神胎内）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 1 个狼王の幸运牙、1 个キャピルの神糸和 1 个アルドンの元老髭，然后和ヴァネア对话

详细说明 狼王の幸运牙可以从晚上出没在燐光の地ザト－ル的虚无の湿原附近的グリ－ヌ・フェリス身上获得。キャピルの神糸则是从巨神脚下层的风鸣りの空洞里栖息的ロイアル・キャピル身上获得，或者和コロニ –9 的ドロテア（5 ☆）、スルワ（附赠品）以物易物。アルドンの元老髭从マグニス・アルドン身上获得，这种怪物栖息在巨神脚下层、ロ－のオアシス和タ－キンの本营之间。

评价值	–	金钱	–	经验值	12000
其余报酬	モナド・R・ルドラ				

□ 190 モナドレプリカ 2

委托人	ヴァネア		
剧情进度	第十七章（再次进入巨神胎内）之后	评价值	–
其他条件	接下任务 189		

完成方式 获得 1 个海王の长寿蒲烧、1 个ト－タ－の不死苔和 1 个クロ－ドの秘宝，然后和ヴァネア对话

详细说明 海王の长寿蒲烧可以从下雨天出现在コロニ –6 的搬出用エレベ－タ－附近的ヒュエル・レクソス身上获得，或者和サイハテ村的アテル（5 ☆）以物易物。ト－タ－の不死苔则是从燐光の地ザト－ル的运命の祭坛附近的ザト－ル・ト－タ－身上获得。クロ－ドの秘宝可以从晚上出现在燐光の地ザト－ル的虚无の湿原附近树上的グロ－ヴ・クロ－ド，或者是テフラ洞窟 3F 的慈悲の天窗北侧的ロ－エン・クロ－ド身上获得。

评价值	–	金钱	–	经验值	12000
其余报酬	モナド・R・アグニ				

□ 191 モナドレプリカ 3

委托人	ヴァネア		
剧情进度	第十七章（再次进入巨神胎内）之后	评价值	–
其他条件	接下任务 190		

完成方式 获得 1 个冰河王の元素、1 个ランプスの太阳粒和 1 个ホッグスの晴天针，然后和ヴァネア对话

详细说明 冰河王の元素可以从大雾天气出现在燐光の地ザト－ル的岩窟の姊妹像西侧的フロスト・ネブラ身上获得。ランプスの太阳粒则是从テフラ洞窟 1F 的忘れ去られた洞穴的フェムニ－・ランプス身上获得。ホッグスの晴天针可以从巨神脚下层的ラグエル湖、南侧的蘑菇状岩石上的アルブム・ホッグス以及ア－トルム・ホッグス身上获得，或者和コロニ –6 的ジェリコン（附赠品）以物易物。

评价值	–	金钱	–	经验值	12000
其余报酬	モナド・R・アビス				



□ 192 モナドレプリカ 4

委托人	ヴァネア		
剧情进度	第十七章（再次进入巨神胎内）之后	评价值	–
其他条件	接下任务 191		

完成方式 获得 1 个悪魔王の悠久业火、1 个マム－トの地帝大角和 1 个タ－キン族の大老勋章，然后和ヴァネア对话

详细说明 悪魔王の悠久业火可以完成任务 199 获得，或者从ヴァラク雪山的三大贤者の顶的雪槛のアバ－シ身上获得。マム－トの地帝大角则是从マクナ原生林、サイハテ村入口附近的ラケリト・マム－ト身上获得。タ－キン族の大老勋章可以从巨神脚上层的裂け目の泷附近出没的中原のオルトリッチ身上获得。

评价值	–	金钱	–	经验值	12000
其余报酬	モナド・R・ドグマ				

□ 193 モナドレプリカ 5

委托人	ヴァネア		
剧情进度	第十七章（再次进入巨神胎内）之后	评价值	–
其他条件	接下任务 192		

完成方式 获得 1 个ソロボス族の黄光石、1 个トキロスの鸟王卵和 1 个グロッグのダイア眼球，然后和ヴァネア对话

详细说明 ソロボス族の黄光石可以从白天出现在ヴァラク雪山的三大贤者の顶的グロ－リ－・ソロボス，或者是晚上出现在同一地点的グロ－リア・ソロボス身上获得，也可以和ヴァラク雪山的ユ－リィ（5 ☆）以物易物。トキロスの鸟王卵则是从巨神脚上层的裂け目の泷附近栖息的レッグ・トキロス身上获得。グロッグのダイア眼球可以从テフラ洞窟 3F 的慈悲の天窗北侧出没的イアン・グロッグ身上获得，或者和コロニ－9 的パピィ（附赠品）以物易物。

评价值	–	金钱	–	经验值	12000
其余报酬	モナド・R・サ－ガ				

□ 194 ノポン商会の证

委托人	无（突发任务）		
剧情进度	第十七章～	评价值	–
其他条件	靠近コロニ－6 的物见の三叉路南侧的门		

完成方式 讨伐谜のテレシア

详细说明 谜のテレシア在マクナ原生林的休息の岸边栖息。

评价值	–	金钱	–	经验值	58500
其余报酬	女帝の　杖、宝石（ヘイト低下Ⅵ）				

□ 195 コロニ-6 を守れ・机

委托人	コロニ－6 住民一同（突发任务）		
剧情进度	第七章～	评价值	–
其他条件	コロニ－6 的复兴度达到 15% 以上		

完成方式 击败 3 只新装甲六四式机神兵

详细说明 新装甲六四式机神兵位于コロニ－6 的ポッド发着场的以太收集器（路灯状物体）附近。

评价值	100	金钱	3000	经验值	1500
其余报酬	–				

□ 196 コロニ-6 を守れ・火

委托人	コロニ－6 住民一同（突发任务）		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	コロニ－6 的复兴度达到 35% 以上		

完成方式 击败 5 只火势のイグ－ナ

详细说明 火势のイグ－ナ位于コロニ－6 的货物运搬路的以太收集器（路灯状物体）附近。

评价值	100	金钱	6000	经验值	4000
其余报酬	–				

□ 197 コロニ-6 を守れ・超

委托人	コロニ－6 住民一同（突发任务）		
剧情进度	第十三章～	评价值	–
其他条件	コロニ－6 的复兴度达到 55% 以上		

完成方式 击败 1 只超火力七一式机神兵

详细说明 超火力七一式机神兵位于コロニ－6 的搬出用エレベ－タ－的以太收集器（路灯状物体）附近。

评价值	100	金钱	12000	经验值	8000
其余报酬	–				

□ 198 コロニ-6 を守れ・鸟

委托人	コロニ－6 住民一同（突发任务）		
剧情进度	第十七章～	评价值	–
其他条件	コロニ－6 的复兴度达到 75% 以上		

完成方式 击败 2 只太古鸟ロゴリア

详细说明 太古鸟ロゴリア位于コロニ－6 的巨神の刺道的以太收集器（路灯状物体）附近。

评价值	100	金钱	15000	经验值	10000
其余报酬	–				

□ 199 コロニ-6 を守れ・魔

委托人	コロニ－6 住民一同（突发任务）		
剧情进度	第十七章～	评价值	–
其他条件	コロニ－6 的复兴度达到 95% 以上		

完成方式 讨伐悪魔王ドラゴニア

详细说明 悪魔王ドラゴニア位于コロニ－6 的希望の农场的以太收集器（路灯状物体）附近。

评价值	100	金钱	20000	经验值	30000
其余报酬	–				

燐光の地ザト-ル

□ 200 ガシをソシ

委托人	ザザダン		
剧情进度	第六章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 2 个フラミ－の双子卵和 5 个レモンセキ，然后跟ザザダン报告

详细说明 フラミ－の双子卵从燐光の地ザト－ル的ケルシャ湿地里栖息的ザト－ル・フラミ－和マ－シュ・フラミ－身上可以获得。レモンセキ在燐光の地ザト－ル的王冠树、ザタナルギアの泷等地可以捡到，也可以和燐光の地ザト－ル的カチャ（1 ☆）以物易物。

评价值	100	金钱	2400	经验值	400
其余报酬	ミストジェル、ミストクリ－ム、ミストサンダル				

□ 201 まだまだブッソウ

委托人	ザザダン		
剧情进度	第六章～	评价值	–
其他条件	完成任务 200		

完成方式 讨伐 8 只オ－ガ－・バニア，然后和ザザダン对话

详细说明 オ－ガ－・バニア在燐光の地ザト－ル的ノポンの隐れ家附近出没。

评价值	150	金钱	3200	经验值	680
其余报酬	スウェップギア、宝石（素早さアップⅡ）				

□ 202 まだブッソウ

委托人	ザザダン		
剧情进度	第六章～	评价值	–
其他条件	完成任务 201		

完成方式 讨伐阳光のシュヴァイク，然后和ザザダン报告

详细说明 阳光のシュヴァイク只在白天出现，会在燐光の地ザト－ル的沉默のオベリスク附近徘徊。

评价值	150	金钱	4500	经验值	850
其余报酬	スウェップガ－ド、宝石（HP アップⅡ）				

□ 203 ヤマイはキから

委托人	ザザダン		
剧情进度	第六章～	评价值	–
其他条件	完成任务 202		

完成方式 获得ノポンゼンカイヤク，然后和ザザダン报告

详细说明 ノポンゼンカイヤク在燐光の地ザト－ルのラクス沼的E3。

评价值	金钱	经验值
150	5100	1000

其余报酬：スウェップブ－ツ、宝石（エ－テルアップⅡ）

□ 204 ナゾのチンミ

委托人	ザザダン		
剧情进度	第六章～	评价值	–
其他条件	完成任务 203		

完成方式 调查辉く沼，然后和ザザダン报告

详细说明 –

评价值	金钱	经验值
250	5800	1500

其余报酬：破天荒解

□ 205 オクリモノ？ 时限

委托人	ザザダン		
剧情进度	第六章～	评价值	–
其他条件	完成任务 204		

完成方式 和ダボ－ル对话

详细说明 ダボ－ル会在 am0:00 ～ am3:00 这段时间，出现在サイハテの村 3F 的花粉玉仓库边上。

评价值	金钱	经验值
200	7800	2500

其余报酬：パンサ－ボトムズ

□ 206 情报を得ろ

委托人	ザザダン		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	接下任务 289 时同时触发		

完成方式 和ザザダン对话 3 次

详细说明 对话过程中会出现选项，依次选择“加工……”、“责めるつもりは……”、“ダボ－ル……”。进入 17 章后该任务就无法接。

评价值	金钱	经验值
–	–	–

其余报酬：–

□ 207 さらわれたカチャ

委托人	ゴド		
剧情进度	第六章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 和カチャ对话，然后和ゴド报告

详细说明 カチャ位于燐光の地ザト－ル的流刑の砦，从流刑の砦东侧的路一路绕到西侧，可以从后门进入，避开与无谋なゴドウィン的战斗。即便不小心从正门进入，只要沿着墙壁走，也可以避开战斗。

评价值	金钱	经验值
150	3500	410

其余报酬：ジャンゴキャップ、ジャンゴグロ－ブ、ジャンゴシュ－ズ

□ 208 巨人族のタカラ

委托人	カチャ		
剧情进度	第六章～	评价值	–
其他条件	完成任务 207		

完成方式 讨伐 5 只妄执のイグ－ナ，取得隐し扉のカギ，然后调查燐光の地ザト－ル的流刑の砦屋顶上的祭坛，最后和カチャ报告

详细说明 妄执のイグ－ナ在燐光の地ザト－ル的深き暗の沼的高台上。隐し扉のカギ在高台上的树下。调查流刑の砦里面，王座背面的墙壁，就能打开通往屋顶祭坛的路。

评价值	金钱	经验值
200	5900	2200

其余报酬：宝石（回复アップⅣ）

□ 209 ついに巨人族のタカラ

委托人	カチャ		
剧情进度	第六章～	评价值	–
其他条件	完成任务 208		

完成方式 获得巨人族の土镜，然后在燐光の地ザト－ル的流刑の砦屋顶上的祭坛献上，最后和カチャ对话

详细说明 巨人族の土镜在巨神脚下层的ダクシャ神殿，靠近时会出现 32 级的精英怪物“岸上的バイエルン”。

评价值	金钱	经验值
250	9100	3100

其余报酬：宝石（ダブルアタックⅣ）

□ 210 野营の准备

委托人	ゴド		
剧情进度	第六章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 4 个ウ－パ－の光ダネ、3 个ヴォルフの派手毛皮、4 个フェザ－ズリ－フ和 3 个ウ－ルロック，最后和ゴド报告

详细说明 所有素材和收集品都可以在燐光の地ザト－ル获得。ウ－パ－の光ダネ来自于ケルシャ湿地和ラクス沼栖息的アシッド・ウ－パ－。ヴォルフの派手毛皮来自白天出现在ザタナルギアの泷的ザト－ル・ヴォルフ，也可以和燐光の地ザト－ル的ザザダン（4☆）、カチャ（附赠品）以物易物。フェザ－ズリ－フ可以在王冠树、ザタナルギアの泷等地捡到，或者和コロニ－6 的ガザ（3☆）以物易物。ウ－ルロック在岩窟の姊妹像、王冠树等地捡到，或者和コロニ－6 的ヴェルナ－（4☆）以物易物取得。

评价值	金钱	经验值
100	10500	1000

其余报酬：アイアンア－マ－、ノポルブ－ツ

□ 211 讨伐クエストその 1

委托人	ノポン商会（ノポン商会キャンプ）		
剧情进度	第六章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 2 只デトック・グロッグ

详细说明 デトック・グロッグ在ラクス沼以及运命の祭坛附近出没。

评价值	金钱	经验值
50	5800	–

其余报酬：–

□ 212 讨伐クエストその 2

委托人	ノポン商会（ノポン商会キャンプ）		
剧情进度	第六章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 3 只コピス・クロ－ド

详细说明 コピス・クロ－ド白天在ラクス沼附近出没。

评价值	金钱	经验值
50	6200	–

其余报酬：–

□ 213 讨伐クエストその 3

委托人	ノポン商会（ノポン商会キャンプ）		
剧情进度	第六章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 2 只ミスト・ロ－グル

详细说明 ミスト・ロ－グル白天在虚无の湿原附近出没。

评价值	金钱	经验值
50	6800	–

其余报酬：–

□ 214 讨伐クエストその 4

委托人	ノポン商会（ノポン商会キャンプ）		
剧情进度	第六章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 1 只オフィサ－・ヴォルフ

详细说明 オフィサ－・ヴォルフ在毒吐き沼和虚无の湿原之间的 F6 出没。

评价值	金钱	经验值
50	6500	–

其余报酬：–

□ 215 强敌を求めて

委托人	ハイエンタ－避难民（岩窟の姊妹像・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第十七章～	评价值	－
其他条件	－		

完成方式 讨伐老练なヨ－ゼル，然后和岩窟の姊妹像附近的“ハイエンタ－の男性”对话

详细说明 老练なヨ－ゼル会在夜晚大雾时，出现在沉默のオベリスク东北面。

评价值	50	金钱	58000	经验值	52000
其余报酬	－				

□ 216 友人のために

委托人	ロ－ザ		
剧情进度	第十七章～	评价值	－
其他条件	－		

完成方式 和セガ－ル对话，然后和サイハテ村的ガルバ及アテル对话，最后和ロ－ザ对话

详细说明 －

评价值	300	金钱	20000	经验值	25000
其余报酬	勇者のカムカム、宝石（AP アップⅤ）				

□ 217 友人を乐にしてあげて

委托人	ロ－ザ		
剧情进度	第十七章～	评价值	－
其他条件	完成任务 216		

完成方式 讨伐テレシアのガング，然后和ロ－ザ对话

详细说明 テレシアのガング在皇都アカモ－ト 3F 的启示の间出没。

评价值	500	金钱	38000	经验值	40000
其余报酬	宝石（デバフ时间追加Ⅵ）				

□ 218 かつての仲间达を

委托人	ロ－ザ		
剧情进度	第十七章～	评价值	－
其他条件	完成任务 217		

完成方式 讨伐テレシアのロクロ、テレシアのガ－ダ、テレシアのカイト和テレシアのドナ，然后和ロ－ザ对话

详细说明 所有目标都在皇都アカモ－ト内。テレシアのロクロ在 3F 的离宫或2F 的大广间内出没。テレシアのガ－ダ在3F 的离宫附近出没。テレシアのカイト在 3F 的天空のテラス附近出没。テレシアのドナ在 3F 的　见的间附近出没。

评价值	700	金钱	72000	经验值	85000
其余报酬	宝石（ヘイトダウンⅤ）				

□ 219 皇族の仪

委托人	セガ－ル		
剧情进度	第十七章～	评价值	－
其他条件	－		

完成方式 从世界各地收集仪式需要的燐光，然后在燐光の地ザト－ル的岩窟の姊妹像处奉上燐光，最后讨伐后光のプテルス

详细说明 完成该任务后获得的ハイエンタ－の纹章，可以解开在世界各地的ハイエンタ－的封印。这些封印位于燐光の地ザト－ル・岩窟の姊妹像、エルト海・フ－ディの隐れ家、エルト海・スピカルの离岸、ハイエンタ－墓所・仪式の间东面、ハイエンタ－墓所・试练の塔 连络桥东南面，以及ヴァラク雪山・ラ・ル－ス教会。

评价值		金钱	66000	经验值	90000
其余报酬	ハイエンタ－の纹章				

□ 220 皇族の仪の准备

委托人	セガ－ル		
剧情进度	第十七章～	评价值	－
其他条件	接受任务 219 时自动触发		

完成方式 取得光雾の燐光、天青海の燐光、遗皇の燐光和雪冰の燐光

详细说明 光雾の燐光在燐光の地ザト－ル的水盘の洞窟的 F8。天青海の燐光在エルト海的中央封印岛的 F7。遗皇の燐光在ハイエンタ－墓所的仪式の间的 D9。雪冰の燐光在ヴァラク雪山的封印の塔的 M6。

评价值	－	金钱	－	经验值	－
其余报酬	－				

□ 221 古代の仪式 剧情

委托人	－		
剧情进度	第六章～	评价值	－
其他条件	－		

完成方式 集齐四散在燐光の地ザト－ル的 4 个燐光，然后在成人の纹章处展示，并击倒ザト－ルの守护者

详细说明 －

评价值	－	金钱	－	经验值	－
其余报酬	－				

□ 222 仪式の准备 剧情

委托人	－		
剧情进度	第六章～	评价值	－
其他条件	－		

完成方式 集齐青く辉く燐光、虹色に辉く燐光、钝く辉く燐光和白く辉く燐光

详细说明 青く辉く燐光在イグ－ナの领地的 I7。虹色に辉く燐光在运命の祭坛的 E7。钝く辉く燐光在深き暗の沼的 H6。白く辉く燐光在水盘の洞窟的 F8。

评价值	－	金钱	－	经验值	－
其余报酬	－				

マクナ原生林

□ 223 センニンの传说

委托人	ノポン・センニン		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	完成任务 276		

完成方式 和サイハテ村的ピケ对话，然后回去找ノポン・センニン对话，接着再和サイハテ村的パチカ，最后回去和ノポン・センニン报告

详细说明 －

评价值	150	金钱	4500	经验值	1500
其余报酬	宝石（毒强化Ⅴ）、宝石（复活 HP アップⅢ）				

□ 224 センニンの试练

委托人	ノポン・センニン		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	完成任务 223		

完成方式 取得勇气の证，然后和ノポン・センニン报告

详细说明 勇气の证在マクナ原生林的龙の落とし子。

评价值	100	金钱	6000	经验值	2500
其余报酬	宝石（デバフ时间追加Ⅱ）、宝石（HP 吸收Ⅲ）				

□ 220 センニンの最终试练

委托人	ノポン・センニン		
剧情进度	第十七章～	评价值	5000
其他条件	完成任务 224，且领队角色为リキ		

完成方式 讨伐连星のレゾ－ナ，然后和ノポン・センニン对话

详细说明 连星のレゾ－ナ在マクナ原生林的マクナ大瀑布附近出没。

评价值	250	金钱	38000	经验值	73500
其余报酬	流星群のバクバク、リキ的“勇者”技能树开放				

□ 226 桥の修复

委托人	ノポン调查队（ポッド发着场）		
剧情进度	第十章（第一次到达ポッド发着场）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 5 个フ－ディの平面木材和 3 个ロ－グルの斧トサカ，然后和委托人对话

详细说明 フ－ディの平面木材可以从マクナ原生林的奈落の泷つぼ附近出没的ヒュ－レ・フ－ディ身上取得，或者和サイハテ村的ルパ（3☆）、ネロ（附赠品）以物易物。ロ－グルの斧トサカ可以从燐光の地ザト－ル的ミスト・ロ－グル身上取得，这种怪物白天出现在深き暗の沼或虚无の湿原。和燐光の地ザト－ル的ロ－ザ（3☆）以物易物也可以取得。

评价值	250	金钱	3000	经验值	4400
其余报酬	强颚のバクバク				

□ 227 讨伐クエストその 1

委托人	ノポン商会（アギニの碑）		
剧情进度	第七章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 5 只ジャンゴ・クロ－ド

详细说明 ジャンゴ・クロ－ド在ミチシルベのかがり火、ノポンア－チ等地出没。

评价值	50	金钱	1500	经验值	–
其余报酬	–				

□ 228 讨伐クエストその 2

委托人	ノポン商会（アギニの碑）		
剧情进度	第七章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 2 只マクナ・フェリス

详细说明 マクナ・フェリス在ミチシルベのかがり火、キラキラ池等地出没。

评价值	50	金钱	9600	经验值	–
其余报酬	–				

□ 229 讨伐クエストその 3

委托人	ノポン商会（アギニの碑）		
剧情进度	第七章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 2 只マクナ・アンセル

详细说明 マクナ・アンセル在エクスの水饮み场出没。

评价值	50	金钱	8500	经验值	–
其余报酬	–				

□ 230 讨伐クエストその 4

委托人	ノポン商会（アギニの碑）		
剧情进度	第七章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 3 只マクナ・エクス

详细说明 マクナ・エクス在エクスの水饮み场出没。

评价值	50	金钱	12000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 231 强敌を求めて

委托人	ノポン商会（アギニの碑）		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐阳炎のフォルテ

详细说明 阳炎のフォルテ只在白天出现，而且天气必须处于“热波”状态。由于机能限制，热波很难从画面表现上直接判断，可以观察周围有没有“トニトル・ディノス”这种怪物，如果没有的话，表明正处于热波状态。阳炎のフォルテ的出现地点在エクスの水饮み场附近、靠近ネジリ木のゲ－ト的地方。

评价值	50	金钱	25000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 232 谜の少女を救え 剧情

委托人	–		
剧情进度	第七章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得水のエ－テルの结晶

详细说明 水のエ－テルの结晶在休息の岸边。

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

サイハテ村

□ 233 レク一家の食粮危机

委托人	レク		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	已登录キカ		

完成方式 取得 10 个骨付きモモ肉，然后和レク对话

详细说明 骨付きモモ肉可以从マクナ原生林的ミチシルベのかがり火附近的トニトル・ディノス、或ネジリ木のゲ－ト附近的カロル・ディノス身上取得，也可以和サイハテ村的ンパ（1☆）或ルパ（附赠品）以物易物。

评价值	50	金钱	3200	经验值	800
其余报酬	宝石（冷气防御Ⅳ）				

□ 234 パトロンを探せ

委托人	レク		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	1000
其他条件	完成任务 233		

完成方式 分别与ルパ、モダニィ、ピップ对话，最后和レク报告

详细说明 –

评价值	100	金钱	3800	经验值	950
其余报酬	宝石（炎热防御Ⅳ）				

□ 235 勇者の心意气

委托人	キカ		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	1000
其他条件	完成任务 234		

完成方式 获得 2 个アンセルの七色手羽先，然后和キカ对话

详细说明 アンセルの七色手羽先可以通过击败在マクナ原生林的エクスの水饮み场出没的マクナ・アンセル来获得，或者和サイハテ村的バ－ン（2☆）、ドン・シルバ－（附赠品）以物易物获得。

评价值	150	金钱	4300	经验值	1100
其余报酬	宝石（毒防御Ⅳ）、キカのゆうしゃメモ				

□ 236 キカより先回り！

委托人	レク		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	2000
其他条件	完成任务 235		

完成方式 讨伐执念のガルガロン，然后和レク对话

详细说明 执念のガルガロン在マクナ原生林的フ－ディの住处栖息。

评价值	200	金钱	5500	经验值	1500
其余报酬	パンサ－グロ－ブ				

□ 237 苦手なトカゲ

委托人	モダニィ		
剧情进度	第七章（リキ成为同伴）之后	评价值	3000
其他条件	完成任务 236		

完成方式 讨伐 5 只カロル・ディノス和 5 只トニトル・ディノス，然后和モダニィ对话

详细说明 カロル・ディノス在マクナ原生林的ネジリ木のゲ－ト附近栖息，トニトル・ディノス则是在ミチシルベのかがり火 附近栖息。

评价值	100	金钱	7500	经验值	2000
其余报酬	ジャンゴトップス、ジャンゴボトムズ				

□ 238 モテ期到来の予感

委托人	レク		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	3000
其他条件	完成任务 236		

A 路线完成方式 和ピップ对话，然后取得 3 个ヴァンプの珍味尻尾，再和ピップ对话

详细说明 ヴァンプの珍味尻尾可以从マクナ原生林的ポッド发着场附近的ブ－イオ・ヴァンプ身上取得，也可以和サイハテ村的キュリ（4☆）以物易物。

B 路线完成方式 和ルパ对话，然后取得 2 个アピスのロイヤル蜜，再和ルパ对话

详细说明 アピスのロイヤル蜜可以从两种怪物身上取得。一个是出没在マクナ原生林的ミチシルベのかがり火及ニのつり桥附近的ペトラ・アピス，另外一个是栖息在アギニの碑及ニのつり桥附近的クラニス·アピス。另外也可以和サイハテ村的キララ（4☆）以物易物取得。

评价值	200	金钱	11000	经验值	2800
其余报酬	シェルブ－ツ				

□ 239 ミキサ - 制作

委托人	ロン		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	已登录ピップ，并且领队角色为シュルク		

完成方式 完成任务 240，然后在コロニ –9 的兵器开发局 研究栋里调查作业台，最后和ロン报告

详细说明 –

评价值	100	金钱	3800	经验值	1200
其余报酬	宝石（吹き飞び抵抗Ⅳ）				

□ 240 ミキサ - の材料集め

委托人	ロン		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	接下任务 239 时同时触发		

完成方式 获得 2 个泛用シャフト部品和 2 个泛用ブレ－ド部品

详细说明 泛用シャフト部品从出没在巨神脚下层的マ－クウエル街道的六四式机神兵身上获得，或者和コロニ –6 的ミンカ（2☆）、巨神脚的ゲ－ルマン（附赠品）以物易物。泛用ブレ－ド部品可以从同一地点出没的五三式机神兵及五三式机神兵・改身上获得，也可以和コロニ –6 的ミュキシリア（2☆）以物易物。

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 241 かわいいお部屋に大变身

委托人	ピップ		
剧情进度	第七章（リキ成为同伴）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 6 个アイヤマ、4 个ハッピ－ウサギ和 3 个リ－ベクレイン，然后跟ピップ报告

详细说明 アイヤマ在マクナ原生林的サイハテ村 入口可以捡到，也可以和サイハテ村的キカ（1☆）、ンパ（附赠品）以物易物获得。ハッピ－ウサギ在テフラ洞窟 4F 的脚の峠道可以捡到，或者和巨神脚的グレリ－（1☆）、コロニ –9 的アルノルト（3☆）以物易物获得。リ－ベクレイン在中央采掘场的地下坑道 第 4 试掘场可以捡到，也可以和コロニ –6 的ナオナミ（1☆）、ポカポカ（3☆）以物易物获得。

评价值	100	金钱	5200	经验值	1050
其余报酬	ジャンゴキャップ				

□ 242 虫好き仲间を求めて

委托人	キララ		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	已登录デク		

完成方式 与アババ对话，然后取得 3 个アオゾラカメムシ，再分别和アババ及キララ对话

详细说明 アオゾラカメムシ在マクナ原生林的树液のほら穴附近可以捡到，或者和サイハテ村的ミコ（2☆）、ドバガス（附赠品）以物易物获得。

评价值	50	金钱	3600	经验值	950
其余报酬	スカイキャップ				

□ 243 虫好きじいさんの悩み

委托人	デク		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	1000
其他条件	完成任务 242		

完成方式 获得 2 个エル－カの激辛青汁，然后和アババ对话，最后和デク报告

详细说明 エル－カの激辛青汁可以从マクナ原生林的アギニの碑、ミチシルベのかがり火、ニのつり桥及キイロの花畑等地出没的マクナ・エル－カ身上获得，或者和サイハテ村的ダボ－ル（3☆）以物易物获得。

评价值	100	金钱	4200	经验值	1000
其余报酬	宝石（夜间命中アップⅣ）				

□ 244 虫好きじいさんの苦悩

委托人	デク		
剧情进度	第八章～	评价值	2000
其他条件	完成任务 243		

完成方式 取得 5 个ランプスの苦水，然后和アババ对话，之后和デク对话

详细说明 ランプスの苦水可以从晚上出没在コロニ –6 的物见の三叉路附近的コロニ－・ランプス身上获得，或者和コロニ –6 的ナオナミ（1☆）、ミンカ（2☆）、パピィ（附赠品）以物易物。

评价值	100	金钱	3000	经验值	2700
其余报酬	ジェネラルバンカ－				

□ 245 やわらかキノコ

委托人	フゴフゴ		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 8 个コンブダケ，然后和フゴフゴ对话

详细说明 コンブダケ可以在マクナ原生林的ネジリ木のゲ－ト附近捡到，也可以和サイハテ村的ノラ（1☆）、ラパン（1☆）以物易物。

评价值	100	金钱	1000	经验值	1150
其余报酬	ジャンゴグロ－ブ、宝石（出血追击Ⅱ）				

□ 246 治疗装置を开发！ 时限

委托人	メディ		
剧情进度	第十章（第一次到达ヴァラク雪山）之后	评价值	4000
其他条件	已登录ユシ，且完成任务 245		

完成方式 获得 2 个オリエスの金刚大角，然后和メディ报告

详细说明 会掉落オリエスの金刚大角的怪物有 2 种，分别是ゼガ－・オリエス和ゼギ－ア・オリエス，两者均在ヴァラク雪山下层的イギニア坂及大冰河地带附近出没。完成该任务的话，任务 247 就会消失。

评价值	150	金钱	12000	经验值	5300
其余报酬	宝石（转倒威力アップⅣ）				

□ 247 入れ歯を作る！ 时限

委托人	ユシ		
剧情进度	第十章（第一次到达ヴァラク雪山）之后	评价值	4000
其他条件	已登录メディ，且完成任务 245		

完成方式 获得 4 个ヴァンプの乳齿，然后和ユシ报告

详细说明 ヴァンプの乳齿可以从出没在燐光の地ザト－ル的水盘の洞窟及ソ－テ－ル遗迹附近的スト－ム・ヴァンプ身上获得。

评价值	150	金钱	7000	经验值	2500
其余报酬	宝石（气绝威力アップⅣ）				

□ 248 世界一浓い口の料理

委托人	フゴフゴ		
剧情进度	第十章（第一次到达ヴァラク雪山）之后	评价值	6000
其他条件	完成任务 246		

完成方式 获得 2 个クレナイスダチ、2 个ルビ－マンゴスチン、2 个グロッグの血汗和 2 个アリエスの幻雪肉，最后和フゴフゴ报告

详细说明 クレナイスダチ在サイハテ村 B1F 可以捡到，也可以和サイハテ村的メディ（4 ☆）、レク（附赠品）以物易物。ルビ－マンゴスチン在ヴァラク雪山的巨神の右肘可以捡到。グロッグの血汗可以从栖息在マクナ原生林的树液のほら穴附近的マクナ・グロッグ身上取得，也可以和サイハテ村的バロル（1 ☆）以物易物获得。アリエスの幻雪肉则是从白天出现在ヴァラク雪山下层的イギニア坂及大冰河地带的コスタ・アリエス，或者是晚上出现在同一地点的ハイスタ・アリエス身上取得。

评价值	100	金钱	13500	经验值	6800
其余报酬	ステラブ－ツ、ブレイブボトムズ				

□ 249 あべこべグルメ

委托人	フゴフゴ		
剧情进度	第十章（第一次到达ヴァラク雪山）之后	评价值	6000
其他条件	完成任务 247		

完成方式 获得 3 个アンセルの高压缩肉、3 个モラモラの石头焼き、4 个スネイモリ和 3 个ハ－ドホウレン，最后和フゴフゴ报告

详细说明 アンセルの高压缩肉可以从出现在エルト海的第 2、4、5、7、9 浮游岩礁的エルト・アンセル身上获得，也可以和皇都アカモ－ト的ゼイン（1 ☆）、ジェリコン（附赠品）以物易物。モラモラの石头焼き可以从白天出现在ヴァラク雪山上层的ゾックヘッド峠的モンタ・モラモラ，或者是晚上出现在同一地点的ロボス・モラモラ身上取得。スネイモリ可以在テフラ洞窟 2F 的ヴィリア湖捡到，也可以和脱出艇キャンプ的オルガ（1 ☆）、コロニ－9 的カンタン（3 ☆）以物易物获得。ハ－ドホウレン在巨神脚下层的ガウル平原可以捡到。

评价值	100	金钱	10500	经验值	3250
其余报酬	リ－グア－マ－				

□ 250 あま～い诱惑

委托人	ミガミガ		
剧情进度	第七章（リキ成为同伴）之后	评价值	2000
其他条件	已登录フゴフゴ，且已完成任务 277		

完成方式 完成任务 251，然后和ミガミガ对话

详细说明 根据任务 251 的完成路线，该任务的报酬分为两种。

评价值	150	金钱	3600	经验值	1000
其余报酬	A：スカイブロ－ブ、宝石（飞行迷彩Ⅱ）；B：スカイブロ－ブ、宝石（水上迷彩Ⅱ）				

□ 251 酒造りの材料

委托人	フゴフゴ		
剧情进度	第七章（リキ成为同伴）之后	评价值	2000
其他条件	接下任务 250 时同时触发		

A 路线完成方式 取得 2 个ビタ－キウイ，然后和フゴフゴ对话

详细说明 ビタ－キウイ在マクナ原生林的キラキラ池可以捡到，或者和サイハテ村的レク（3 ☆）以物易物获得。AB 路线同时满足时，会优先 A 路线。

B 路线完成方式 取得 4 个クルミグレ－プ，然后与フゴフゴ对话

详细说明 クルミグレ－プ在巨神脚下层的ガウル平原可以捡到。

评价值	–	金钱	3400	经验值	850
其余报酬	A：スカイシュ－ズ、宝石（地形防御Ⅱ）；B：スカイシュ－ズ、宝石（自然回复アップⅢ）				

□ 252 医者の不养生

委托人	ンパ		
剧情进度	第十章（第一次到达ヴァラク雪山）之后	评价值	4000
其他条件	已登录ユシ和メディ，且完成了任务 246 或 247		

完成方式 依次和メディ、ユシ对话，完成了任务 253 之后，再分别和ユシ、ンパ对话

详细说明 –

评价值	150	金钱	5200	经验值	900
其余报酬	宝石（出血强化Ⅲ）				

□ 253 ノポン传统のおまじない

委托人	ンパ		
剧情进度	第十章（第一次到达ヴァラク雪山）之后	评价值	4000
其他条件	任务 252 进行中，与ユシ对话时会触发此任务		

完成方式 在 4 个特定地点献花

详细说明 第一个地点是巨神脚上层的カシュハパの泷的 D21。第二个地点是巨神脚下层的静寂の岩屋的 G11。第三个地点是巨神脚下层的ビリエラ丘陵的 C8。第四个地点是巨神脚的ガウル平原 G4。

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 254 不正表示问题

委托人	メディ		
剧情进度	第十章（第一次到达ヴァラク雪山）之后	评价值	4000
其他条件	完成任务 252		

完成方式 与プコ对话，然后讨伐重犯のヒルン，再和プコ对话，最后和メディ报告

详细说明 重犯のヒルン位于エルト海的敌对者の岸壁附近。

评价值	150	金钱	6000	经验值	2850
其余报酬	シェルガ－ド				

□ 255 おっきくな～れ

委托人	ダビダビ		
剧情进度	第十章（第一次到达ヴァラク雪山）之后	评价值	5000
其他条件	完成任务 254，且领队角色为リキ		

完成方式 和アリンダ对话，然后取得 5 个エキドナの颚肉，之后和プコ对话，最后让プコ成功跳下高台

详细说明 エキドナの颚肉可以从两种怪物身上获得。一种是位于エルト海的第 7、10 浮游岩礁的キコニア・エキドナ，另一种是在フ－ディの隠れ家及カト－ル封印岛出没的ペラルゴス・エキドナ。以物易物的话，可以和皇都アカモ－ト的ユ－リィ（附赠品）、エルト海的ミラリ－ス（2 ☆）交换。

评价值	150	金钱	8500	经验值	4800
其余报酬	シェルアーマ－、リキ的“臆病”技能树开放				

□ 256 どっちを大きく？

委托人	ダビダビ		
剧情进度	第十章（第一次到达ヴァラク雪山）之后	评价值	5000
其他条件	完成任务 255 的过程中强制接下该任务		

A 路线完成方式 与ダビダビ对话两次

详细说明 –

B 路线完成方式 与アリンダ对话，然后与ダビダビ对话

详细说明 –

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 257 地下からの不気味な声

委托人	ピケ		
剧情进度	第七章（リキ成为同伴）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 和タテイ对话，然后取得 3 个フ－デイの迷彩布，再和タテイ对话，最后和ピケ报告

详细说明 フ－デイの迷彩布可以从出没在マクナ原生林的奈落の沈つぼ、断崖の桥及フ－デイの住处等地的ボワ・フ－デイ和ボスケ・フ－デイ身上获得。和サイハテ村的ミンカ（3 ☆）、ガルバ（附赠品）以物易物也可以取得。

评价值	50	金钱	5800	经验值	2000
其余报酬	パンサ－トップス				

□ 258 あま～い诱惑

委托人	タテイ		
剧情进度	第七章（リキ成为同伴）之后	评价值	1000
其他条件	完成任务 257		

完成方式 完成任务 259 和 260，然后和タテイ对话

详细说明 接受任务的同时会触发任务 259 和 260

评价值	150	金钱	10000	经验值	6500
其余报酬	クライムア－マ－、クライムレギンス、宝石（移动速度アップⅢ）				

□ 259 ハミング・コレクション

委托人	タテイ		
剧情进度	第七章（リキ成为同伴）之后	评价值	1000
其他条件	接受任务 258 时同时触发		

完成方式 取得 2 个ハミングプラム、2 个ハミングメキャベツ、2 个ハミングキャット和 2 个ハミングオオバ

详细说明 ハミングプラム在巨神脚下层的ガムトの道标可以捡到。ハミングメキャベツ在燐光の地ザト－ル的虚无の湿原的西侧可以捡到，也可以和コロニ－6 的デュランド（3 ☆）、燐光の地ザト－ル的ゼル・シルバ－（1 ☆）以物易物。ハミングキャット在燐光の地ザト－ル的王冠树附近可以捡到，也可以和コロニ－6 的ドン・シルバ－（3 ☆）交换。ハミングオオバ在マクナ原生林的ネジリ木のゲ－ト附近可以捡到，或者和サイハテ村的デク（2 ☆）、ユシ（附赠品）以物易物获得。

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 260 ポップン・コレクション

委托人	タテイ		
剧情进度	第七章（リキ成为同伴）之后	评价值	1000
其他条件	接受任务 258 时同时触发		

完成方式 取得 2 个ポップンカゲワラ、2 个ポップンチャコ－ル、2 个ポップンテンプ和 2 个ぽっぷんぽっくす

详细说明 ポップンカゲワラ在テフラ洞窟 2F 的ヴィリア湖可以捡到，或者和コロニ－9 的ベッティ（3 ☆）、脱出艇キャンプ的デュランド（1 ☆）以物易物。ポップンチャコ－ル在中央采掘场的中央タ－ミナル可以捡到，或者和コロニ－6 的ジェリコン（1 ☆）以物易物获得。ポップンテンプ在燐光の地ザト－ル的王冠树附近可以捡到，也可以和コロニ－6 的メフィメフィ（4 ☆）以物易物。ぽっぷんぽっくす在サイハテ村的 B1F 可以捡到，也可以和サイハテ村的ダビダビ（4 ☆）、モダニィ（附赠品）以物易物获得。

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 261 害虫驱除

委托人	ラシャ		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	1000
其他条件	已登录チリ		

完成方式 讨伐 5 只マクナ・エル－カ，然后和チリ对话，最后和ラシャ报告

详细说明 マクナ・エル－カ在マクナ原生林的キイロの花畑附近出没。

评价值	50	金钱	3200	经验值	900
其余报酬	ミストジェル、ミストクリ－ム、ミストサンダル				

□ 262 母の死を越えて

委托人	ラシャ		
剧情进度	第八章～	评价值	6000
其他条件	已完成任务 261 和 285，且领队角色为カルナ		

完成方式 讨伐强夺のフ－デイ，然后与ラシャ对话，再和チリ对话，最后与ラシャ报告

详细说明 强夺のフ－デイ在エルト海的エ－テル结晶采掘场、东侧悬崖下的海岸上栖息。

评价值	150	金钱	5200	经验值	3600
其余报酬	シェルレギンス、カルナ的“依存”技能树开放				

□ 263 と－ちゃんが心配

委托人	パチカ		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	2000
其他条件	巨神脚的グレリ－和パチカ之间的关系为“心配パパ”		

完成方式 讨伐 2 只マウント・ト－タ－，然后跟パチカ报告

详细说明 如果不能接取该任务，就分别和グレリ－、パチカ对话。マウント・ト－タ－在巨神脚下层的ビリエラ丘陵出没。

评价值	100	金钱	3900	经验值	1000
其余报酬	宝石（毒强化Ⅲ）				

□ 264 ゼッタイいる！

委托人	パチカ		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	3000
其他条件	已完成任务 263，且已登录キュリ		

完成方式 和グレリ－对话，然后讨伐ド－タ－・エンプレス，再和パチカ对话

详细说明 ド－タ－・エンプレス位于巨神脚上层的ザクスの道标、南面的地穴当中。

评价值	100	金钱	6400	经验值	2000
其余报酬	ジャックガ－ダ－				

□ 265 村长がいなくても

委托人	ミコ		
剧情进度	第十三章～	评价值	–
其他条件	ミコ和ラパン的关系为“村长のお付き”		

完成方式 分别和ペルペル及ミコ对话，然后取得 5 个サモンの爽やか大トロ，再分别和ペルペル及ミコ对话

详细说明 サモンの爽やか大トロ可以从栖息在マクナ原生林的エクスの水饮み场的マクナ・サモン身上获得，或者和サイハテ村的ホコ（1 ☆）以物易物。

评价值	100	金钱	13500	经验值	8200
其余报酬	プロテクトダガ－				

□ 266 おしゃべりペルペル

委托人	ペルペル		
剧情进度	第十三章～	评价值	2000
其他条件	完成任务 265		

完成方式 和ペルペル对话 4 次

详细说明 第一次是 pm0:00 过后，在サイハテ村 8F 的お告げの间；第二次是 pm3:00 ～ pm6:00 在 8F 的お告げの间；第三次是 pm6:00 ～ pm9:00 在 8F 的お告げの间；第四次是 pm9:00 ～ am0:00 在 8F 屋外的眺望台。

评价值	50	金钱	7800	经验值	5000
其余报酬	ジェミニギア、ジェミニガ－ド				



□ 267 がんばれミコ

委托人	ペルペル		
剧情进度	第十三章～	评价值	4000
其他条件	完成任务 266		

完成方式 获得 5 个ランプスのサイリウム、3 个アンセルの七色姿焼き和 5 个ヌレラットッ ト，最后和ペルペル报告

详细说明 ランプスのサイリウム可以从晚上出没在コロニ－6 的ポッド 发着场、希望の农场附近的ト－チカ・ランプス身上获得，也可以和コロニ－6 的タテド ナス（3 ☆）、ガザ（附赠品）以物易物。アンセルの七色姿焼き可以从白天出现在ヴァラク雪山下层的封印の塔附近的アトミス・アンセル，以及晚上出现在同一地点的アトミゼク・アンセル身上获得，或者和ヴァラク雪山的クラル（3 ☆）以物易物。ヌレラットッ ト可以在ヴァラク雪山的巨神の右肘、チルキンのねぐら等地方捡到，晚上的出现几率较高。

评价值	100	金钱	22000	经验值	12000
其余报酬	ミルキ－オイル、ミルキ－パンツ				

□ 268 巨人の袭击！

委托人	ラパン		
剧情进度	第十章（第一次到达ポッド 发着场）之后	评价值	－
其他条件	完成任务 226		

完成方式 讨伐 3 只灰汚れオルガ，然后和ラパン报告

详细说明 灰汚れオルガ在マクナ原生林的ノポンア－チ附近出现。

评价值	150	金钱	7200	经验值	5400
其余报酬	リ－グレギンス				

□ 269 たまには孙らしく

委托人	ルパ		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	2000
其他条件	－		

完成方式 完成任务 270，然后分别和ルパ及タツ对话，最后和ルパ报告

详细说明 －

评价值	100	金钱	3300	经验值	1200
其余报酬	パンサ－シュ－ズ				

□ 270 秘药の材料集め

委托人	ルパ		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	2000
其他条件	接下任务 269 时自动触发		

完成方式 取得 5 个ナラクノミズスマシ、3 个クロ－ドの暗视目玉和 2 个グロッグの百步毒

详细说明 ナラクノミズスマシ可以从マクナ原生林的水面捡到，或者和サイハテ村的アバパ（1 ☆）、ガルダ（附赠品）以物易物获得。クロ－ドの暗视目玉可以从マクナ原生林的ミチシルベのかがり火、ノポンア－チ等地栖息的ジャンゴ・クロ－ド 身上获得，也可以和サイハテ村的ノラ（2 ☆）、アテル（附赠品）以物易物。グロッグの百步毒是从燐光の地ザト－ル的毒吐き沼栖息的ポイズン・グロッグ身上获得，或者和コロニ－6 的ゴワゴワ－（5 ☆）以物易物。

评价值	－	金钱	－	经验值	－
其余报酬	－				

□ 271 マクナ遗迹の谜 1

委托人	ルパ		
剧情进度	第十章（第一次到达ヴァラク雪山）之后	评价值	2000
其他条件	完成任务 269		

完成方式 取得三册古文书，然后和ルパ报告

详细说明 三册古文书均在マクナ原生林。第一册在ニのつり桥东侧正下方的 D5。第二册在通过サンのつり桥的 C4。第三册在ポッド 发着场北侧的 B3。

评价值	100	金钱	5500	经验值	3800
其余报酬	アメシストギア、宝石（雷追击Ⅱ）				

□ 272 マクナ遗迹の谜 2

委托人	ルパ		
剧情进度	第十章（第一次到达ヴァラク雪山）之后	评价值	2000
其他条件	完成任务 271		

完成方式 在マクナ原生林、征服王アギニの坟墓前祈祷，然后调查最深处的棺木，最后和ルパ报告

详细说明 调查棺木时，领队角色不能是リキ。坟墓中有 46 级的精英怪物"残虐のグラ－ヴァ"。

评价值	100	金钱	6200	经验值	5300
其余报酬	アメシストガ－ド、宝石（炎热追击Ⅱ）				

□ 273 マクナ遗迹の谜 3

委托人	ルパ		
剧情进度	第十章（第一次到达ヴァラク雪山）之后	评价值	4000
其他条件	完成任务 272		

完成方式 获得 3 个アンド スの水性グリス和 3 个アルグラ树液，然后和ルパ报告

详细说明 アンド スの水性グリス可以从エルト海的第 1、3、6、8 浮游岩礁出没的フラ－ベル・アンド ス身上取得，还可以和皇都アカモ－ト的ガ－ダ（3 ☆）、エルト海的ジャック（5 ☆）以物易物。アルグラ树液在マクナ原生林的树液のほら穴取得。

评价值	50	金钱	8000	经验值	7200
其余报酬	アメシストブ－ツ、宝石（冷气追击Ⅱ）、润滑油				

□ 274 マクナ遗迹の谜 4

委托人	ルパ		
剧情进度	第十章（第一次到达ヴァラク雪山）之后	评价值	4000
其他条件	完成任务 273 时自动触发		

完成方式 打开マクナ原生林的征服王アギニの坟墓中最深处的棺木，调查里面的宝箱，然后和ルパ报告

详细说明 宝箱中装有可以让シュルク学会新的モナド 技能的モナド 记录书"食"。

评价值	200	金钱	13000	经验值	10000
其余报酬	障壁のツクツク、巨人の心				

□ 275 センニンのお供え

委托人	ピケ		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	完成任务 257		

完成方式 取得 3 个ライアの肉汁エイヒレ、4 个リュウセイスズムシ和 4 个フニャフニャマコ，然后和ピケ报告

详细说明 会掉落ライアの肉汁エイヒレ的クロ－ロ・ライア，晚上在エルト海的第 2、4、5、7、9 浮游岩礁栖息。这个素材也可以在皇都アカモ－ト和ド ン・シルバ－（附赠品）、テト（1 ☆）以物易物。リュウセイスズムシ在マクナ原生林的休息の岸边附近可以捡到，或者和サイハテの村的デク（2 ☆）、チリ（附赠品）以物易物获得。フニャフニャマコ在マクナ原生林的エクスの水饮み场附近可以捡到，或者和サイハテの村的チリ（2 ☆）、ミガミガ（附赠品）以物易物。

评价值	50	金钱	3000	经验值	2500
其余报酬	宝石（ヘイトアップⅢ）				

□ 276 センニンに出会う

委托人	ピケ		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	完成任务 275		

完成方式 在可以看到マクナ大瀑布的彩虹的地方进行供奉，然后和ノポン・センニン对话，最后和ピケ报告

详细说明 供奉的地点为神呼びの圣域北侧的采掘点附近的 E4。Pm0:00 ～ pm3:00 这段期间彩虹才会出现。

评价值	150	金钱	3500	经验值	3500
其余报酬	宝石（ヘイトダウンⅢ）				

□ 277 キノコ时计の修理

委托人	ミガミガ				
剧情进度	第七章～			评价值	–
其他条件	完成任务 316				

完成方式 给三处トキノコ施肥，然后和ミガミガ对话

详细说明 第一处位于サイハテ村 2F 的 H11。第二处位于 5F 的 L7。第三处位于 8F 的 P6。

评价值	50	金钱	4000	经验值	1150
其余报酬	宝石（素早さダウンⅢ）				

□ 278 皇都を复兴するために

委托人	ネロ				
剧情进度	第十七章～			评价值	–
其他条件	–				

完成方式 讨伐 5 只アオロ・テレシア，然后和ネロ报告

详细说明 アオロ・テレシア在皇都アカモ－ト全域空中飞行。

评价值	200	金钱	13000	经验值	22000
其余报酬	パワ－Vゴ－グル、宝石（HP アップⅤ）				

□ 279 皇都を复兴するために 2

委托人	ネロ				
剧情进度	第十七章～			评价值	–
其他条件	完成任务 278				

完成方式 取得 5 个绮丽な机界部品・中和 5 个新品のシリンダ－

详细说明 绮丽な机界部品・中可以从落ちた腕的连络桥附近出没的强袭式坚牢型和强袭式索敌型身上取得，或者和落ちた腕的ミニス（1☆）以物易物获得。新品のシリンダ－可以从ハイエンタ－墓所 B1F 全域出没的コ－ヌ・アスタス或アス－ル・アンド ス身上取得，也可以和皇都アカモ－ト的ドナ（4☆）以物易物。

评价值	250	金钱	16800	经验值	28000
其余报酬	パワ－V ギミック、宝石（素早さアップⅥ）				

□ 280 坏れたエ - テル炉

委托人	ガルバ				
剧情进度	第十七章～			评价值	–
其他条件	完成任务 278				

完成方式 获得 10 个绮丽な机界部品・大和 2 个树冰のガラス，然后和ガルバ对话

详细说明 绮丽な机界部品・大可以从落ちた腕的连络桥附近出没的八五式流星筒型身上获得，或者和落ちた腕的ナタ－リャ（1☆）以物易物取得。树冰のガラス在ヴァラク雪山上层的ウルの裂け目可以捡到，或者和ヴァラク雪山的ダルク（5☆）以物易物取得。

评价值	300	金钱	20000	经验值	43500
其余报酬	パワ－V ブ－スタ、宝石（筋力アップⅥ）				

□ 281 坏れたエ - テル炉 2

委托人	ガルバ				
剧情进度	第十七章～			评价值	–
其他条件	完成任务 280				

完成方式 修理エ－テル调整炉パネル，然后讨伐圣迹のテレシア，最后和ガルバ报告

详细说明 エ－テル调整炉パネル在皇都アカモ－ト 2F 的大广间最南端。对其进行调查后，圣迹のテレシア便会出现在边上。

评价值	500	金钱	42000	经验值	72000
其余报酬	パワ－V フレ－ム、セドナフラップ、宝石（エ－テルアップⅥ）				

□ 282 お父さんの形见を

委托人	アテル				
剧情进度	第十七章～			评价值	–
其他条件	已登录キイ－ノ				

完成方式 取得皇都アカモ－ト的希望の喷水附近的“大切なもの”，然后讨伐テレシアのボラリオ，之后和アテル对话

详细说明 テレシアのボラリオ同样在希望の喷水附近出没。

评价值	300	金钱	38000	经验值	40000
其余报酬	不知火の杖、宝石（物理バリアⅥ）				

□ 283 花粉玉の材料调达

委托人	ドバガス				
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后			评价值	1000
其他条件	–				

完成方式 获得 5 个キイロの花粉，然后和ドバガス报告

详细说明 キイロの花粉在マクナ原生林的キイロの花畑附近可以捡到。

评价值	50	金钱	5000	经验值	1500
其余报酬	パンサ－ボトムズ、宝石（开幕攻击强化Ⅲ）				

□ 284 ヒミツの材料集め

委托人	バ－ン				
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后			评价值	1000
其他条件	已登录ガルダ，且任务 283 已完成				

完成方式 取得モンスタ－の卵，然后和ガルダ对话，最后和バ－ン对话

详细说明 モンスタ－の卵在マクナ原生林的ネジリ木のゲ－ト的 C8，需要从エクスの水饮み场的最深处绕道。

评价值	50	金钱	5500	经验值	1800
其余报酬	宝石（オ－ラヒ－ルⅡ）				

□ 285 ヒミツの技术革新

委托人	ラシャ				
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后			评价值	1000
其他条件	已登录チリ，且任务 283 已完成				

完成方式 取得透き通った水（高纯度），然后和チリ对话，最后和ラシャ对话

详细说明 透き通った水（高纯度）需在下午才能在マクナ原生林的キラキラ池附近获得。

评价值	50	金钱	6000	经验值	2100
其余报酬	宝石（バフ时间プラスⅡ）				

□ 286 迹继ぎ问题

委托人	ドバガス				
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后			评价值	2000
其他条件	完成任务 284 及 285				

A 路线完成方式 分别和ガルダ、ドバガス、チリ对话，最后和ドバガス对话，并选择“ガルダ”

详细说明 –

B 路线完成方式 分别和ガルダ、ドバガス、チリ对话，最后和ドバガス对话，并选择“チリ”

详细说明 –

评价值	100	金钱	7500	经验值	2400
其余报酬	宝石（全デバフ抵抗Ⅱ）				

□ 287 危险な野望 时限

委托人	チリ				
剧情进度	第八章～			评价值	3000
其他条件	完成任务 286				

完成方式 分别与バ－ン、ガルダ和チリ对话

详细说明 ガルダ位于マクナ原生林的清流の泷西北的 C9。进入第十七章之后，该任务就会消失。

评价值	100	金钱	8000	经验值	3000
其余报酬	宝石（出血追击Ⅱ）、宝石（出血防御Ⅳ）				



□ 288 黒幕を探せ 时限

委托人	ガルダ		
剧情进度	第八章～	评价值	3000
其他条件	完成任务 287		

完成方式 和バ－ン以及ガルダ对话，完成任务 188 和 206，然后再和ガルダ报告

详细说明 进入第十七章之后，该任务就会消失。

评价值	50	金钱	10000	经验值	5000
其余报酬	宝石（毒追击Ⅱ）、宝石（毒防御Ⅳ）				

□ 289 参谋を追い诘めろ 时限

委托人	ガルダ		
剧情进度	第八章～	评价值	3000
其他条件	完成任务 205 和 288		

完成方式 调查ダボ－ルの家，然后分别和ガルダ及ザザダン对话，完成任务 206，最后再和ガルダ对话

详细说明 ダボ－ルの家在サイハテ村 3F 的花粉玉仓库旁边。ザザダン位于燐光の地ザト－ル的ノポンの隠れ家，与其对话就会触发任务 206。进入第十七章之后，该任务就会消失。

评价值	50	金钱	11000	经验值	5500
其余报酬	宝石（ダブルアタックⅡ）、宝石（气绝抵抗Ⅲ）				

□ 290 证据集め 时限

委托人	ガルダ		
剧情进度	第八章～	评价值	3000
其他条件	完成任务 289		

完成方式 获得 4 个ダボ－ルの证据，然后和ガルダ报告

详细说明 第一个位于サイハテ村 3F 的花粉玉仓库，第二和第三个位于 5F 的花粉工场板，第四个在 B1F 的地下贮藏库。进入第十七章之后，该任务就会消失。

评价值	50	金钱	13000	经验值	7500
其余报酬	宝石（バインド抵抗Ⅲ）				

□ 291 皇都での取引を潰せ 时限

委托人	ガルダ		
剧情进度	第八章～	评价值	3000
其他条件	完成任务 290		

完成方式 和用心棒对话，完成任务 362，然后和ダボ－ル对话，最后和ガルダ报告

详细说明 用心棒位于夜晚的皇都アカモ－ト 2F 的 C7，与其对话就会触发任务 362。完成之后就能进入用心棒身后的房间与ダボ－ル对话。进入第十七章之后，该任务就会消失。

评价值	300	金钱	15000	经验值	8000
其余报酬	宝石（素早さアップⅢ）、宝石（回复アップⅣ）、宝石（APアップⅢ）				

□ 292 里切りのバ－ン

委托人	ガルダ		
剧情进度	第十七章～	评价值	3000
其他条件	完成任务 291		

完成方式 和バ－ン对话，然后讨伐逆上のバ－ン，最后和ガルダ报告

详细说明 バ－ン和逆上のバ－ン都在サイハテ村 9F 的てっぺんの湖。

评价值	500	金钱	100000	经验值	200000
其余报酬	宝石（ヘイストⅥ）、宝石（ダブルアタックⅤ）、宝石（EXPアップⅥ）				

□ 293 大事な弟子

委托人	ドバガス		
剧情进度	第十七章～	评价值	7000
其他条件	完成任务 294 或 295		

完成方式 获得 2 个巨神の落とし物，然后分别和ドバガス、ガルダ、チリ对话，最后和ドバガス报告

详细说明 巨神の落とし物在コロニ－9 的对空炮 2 号基附近捡到，一个在西面的小岛上，另一个在西北面的岸边。

评价值	150	金钱	15000	经验值	35000
其余报酬	宝石（ヘイトアップⅤ）				

□ 294 安全なエネルギ－に

委托人	ガルダ		
剧情进度	第十七章～	评价值	3000
其他条件	完成任务 292，以及任务 286 的 A 路线		

完成方式 和コロニ－9（コロニ－6）的メフィメフィ对话，然后和ガルダ报告

详细说明 –

评价值	100	金钱	30000	经验值	50000
其余报酬	宝石（スロウⅣ）				

□ 295 有效成分を抽出する

委托人	チリ		
剧情进度	第十七章～	评价值	3000
其他条件	完成任务 292，以及任务 286 的 B 路线		

完成方式 和コロニ－6 的ガザ对话，然后和ガルダ报告

详细说明 –

评价值	100	金钱	30000	经验值	50000
其余报酬	宝石（パラライズⅣ）				

□ 296 讨伐クエスト 1 その 1

委托人	サイハテ村住人（ノポンタワ－东面的树根上・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 3 只イトムス・ウ－パ－

详细说明 イトムス・ウ－パ－在マクナ原生林的エクスの水饮み场附近出没。

评价值	50	金钱	12500	经验值	–
其余报酬	–				

□ 297 讨伐クエスト 1 その 2

委托人	サイハテ村住人（ノポンタワ－东面的树根上・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 2 只ワポル・サ－ディ

详细说明 ワポル・サ－ディ在マクナ原生林的エクスの水饮み场附近出没。

评价值	50	金钱	11000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 298 讨伐クエスト 1 その 3

委托人	サイハテ村住人（ノポンタワ－东面的树根上・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 1 只ペナエス・ネブラ

详细说明 ペナエス・ネブラ在マクナ原生林的エクスの水饮み场附近出没。

评价值	50	金钱	7500	经验值	–
其余报酬	–				

□ 299 讨伐クエスト 2 その 1

委托人	サイハテ村住人（御神体の祭坛北面・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 3 只テララ・オルガ

详细说明 テララ・オルガ在マクナ原生林的サイハテ村 入口附近出没。

评价值	50	金钱	10000	经验值	–
其余报酬	–				



□ 300 讨伐クエスト 2 その 2

委托人	サイハテ村住人（御神体の祭坛北面・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 2 只アンモス・オルガ

详细说明 アンモス・オルガ在マクナ原生林的断崖の桥附近出没。

评价值	50	金钱	13000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 301 讨伐クエスト 2 その 3

委托人	サイハテ村住人（御神体の祭坛北面・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 3 只アレ－ナ・オルガ

详细说明 アレ－ナ・オルガ在マクナ原生林的断崖の桥附近出没。

评价值	50	金钱	9000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 302 强敌を求めて 1

委托人	サイハテ村住人（B1F 贮水池北面・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐流丽のアルバトロ

详细说明 流丽のアルバトロ在マクナ原生林、マクナ大瀑布河口付近的 C5，从サンのつり桥跳下去比较近。

评价值	50	金钱	23000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 303 强敌を求めて 2

委托人	サイハテ村住人（2F 中央附近・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐春风のゾルホス

详细说明 春风のゾルホス在マクナ原生林、カゼオイの风车小屋北侧。

评价值	50	金钱	26000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 304 强敌を求めて 3

委托人	サイハテ村住人（6F 遗迹研究本部附近・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐怠惰のブル－コ

详细说明 怠惰のブル－コ在マクナ原生林的キイロの花畑，只在夜晚出现。

评价值	50	金钱	29000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 305 素材クエスト 1

委托人	サイハテ村住人（1F ノポンタワ－西侧・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得 2 个ディノスの魔光石

详细说明 ディノスの魔光石可以从マクナ原生林的ミチシルベのかがり火附近栖息的トニトル・ディノス，以及ネジリ木のゲ－ト附近栖息的カロル・ディノス身上取得。也可以和サイハテ村的アリンダ（3 ☆）或バロル（附赠品）以物易物。

评价值	50	金钱	8000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 306 素材クエスト 2

委托人	サイハテ村住人（1F 御神体の祭坛・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得 5 个オルガの装饰假面

详细说明 オルガの装饰假面可以从マクナ原生林的断崖の桥附近栖息的サブルム・オルガ、アンモス・オルガ和アレ－ナ・オルガ身上取得，也可以和サイハテ村的ダビダビ（3 ☆）以物易物。

评价值	50	金钱	12000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 307 素材クエスト 3

委托人	サイハテ村住人（6F 遗迹研究本部・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第十章（第一次到达ヴァラク雪山）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得 5 个アピスの千金粒

详细说明 アピスの千金粒可以从ヴァラク雪山上层的アピスの住处栖息的ラティオ・アピス、コラティオ・アピス及クリスタ・アピス身上取得。クリスタ・アピス在吹雪天气才会出现。

评价值	50	金钱	10000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 308 素材クエスト 4

委托人	サイハテ村住人（8F お告げの间附近・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得 3 个ウ－パ－の种火

详细说明 ウ－パ－の种火可以从マクナ原生林的エクスの水饮み场及神呼びの圣域附近水域中的イトムス・ウ－パ－身上取得，也可以和サイハテ村的ラシャ（3 ☆）或ピコ（附赠品）以物易物。

评价值	50	金钱	16500	经验值	–
其余报酬	–				

□ 309 收集クエスト 1

委托人	サイハテ村住人（2F 蘑菇之上・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 捡到 2 个クルイモ

详细说明 クルイモ可以在コロニ－9 正面口西面的草原捡到，也可以和コロニ－9 的ロコ（1 ☆）以物易物。

评价值	50	金钱	5000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 310 收集クエスト 2

委托人	サイハテ村住人（B1F デイリの桥东南面・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 捡到 2 个ピュアアセロラ

详细说明 ピュアアセロラ可以在マクナ原生林的光ゴケの三石柱附近捡到，也可以和サイハテ村的ガルダ（1 ☆）、ノラ（附赠品）以物易物获得。

评价值	50	金钱	10500	经验值	–
其余报酬	–				

□ 311 收集クエスト 3

委托人	サイハテ村住人（7F 村长の家下方・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 捡到 4 个アッシュフォックス

详细说明 アッシュフォックス可以在マクナ原生林的マクナの林道附近捡到，也可以和サイハテ村的フゴフゴ（2 ☆）、バ－ン（附赠品）以物易物获得。

评价值	50	金钱	7500	经验值	–
其余报酬	–				

□ 312 收集クエスト 4

委托人	サイハテ村住人（9F てつぺんの湖的花朵上・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 捡到 5 个エセポイズントカゲ

详细说明 エセポイズントカゲ可以在マクナ原生林的サイハテ村入口附近捡到，也可以和サイハテ村的ミンカ（2 ☆）、フゴフゴ（附赠品）以物易物获得。

评价值	50	金钱	9000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 313 おさがしクエスト 1

委托人	サイハテ村住人（4F 中层住宅板眺望台・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得お花の腕轮

详细说明 お花の腕轮在 B1F デイリの桥的 B5，需要从桥上跳下去才能看到。

评价值	50	金钱	5000	经验值	3000
其余报酬	–				

□ 314 おさがしクエスト 2

委托人	サイハテ村住人（6F 遗迹研究本部右侧通路前方・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得ディノルの钓り针

详细说明 ディノルの钓り针在 9F てつぺんの湖的 Q10。

评价值	50	金钱	4000	经验值	1600
其余报酬	–				

□ 315 おさがしクエスト 3

委托人	サイハテ村住人（B1F 地下贮藏库中央・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第七章（第一次到达サイハテ村入口）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得金ぴかボ－ル

详细说明 金ぴかボ－ル在 7F 高层住宅板的 O1。

评价值	50	金钱	3800	经验值	1800
其余报酬	–				

□ 316 勇者のお使い 剧情

委托人	–		
剧情进度	第七章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 从 1F 的武器屋さん和 2F 的防具屋さん分别拿到リキ的装备

详细说明 –

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

エルト海

□ 317 孤立无援のプラント

委托人	ジャック		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 完成任务 318 及 319，然后与ジャック对话

详细说明 接下该任务后就会触发任务 318 和 319。

评价值	200	金钱	7700	经验值	4700
其余报酬	シェルガ－ド、宝石（吹き飞び抵抗 Ⅱ）				

□ 318 フ-ディを成败せよ

委托人	ジャック		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	接下任务 317 时自动触发		

完成方式 讨伐葬送のゴズラ

详细说明 葬送のゴズラ位于エルト海的フ－デイの隠れ家。

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 319 プラントを修理せよ

委托人	ジャック		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	接下任务 317 时自动触发		

完成方式 取得 3 个フ－デイ族の高级木材，然后和ジャック对话，然后修理第 4 风车调整パネル，最后再和ジャック对话

详细说明 会掉落フ－デイ族の高级木材的怪物共有四种，其中テヒト・フ－テイ在エルト海的敌对者の岸壁出没，ポセシオ・フ－テイ和ウォッチ・フ－テイ在フ－デイの隠れ家出没，クリアン・フ－テイ则是在カト－ル封印岛栖息。以物易物的话，可以找皇都アカモ－ト的エイン（3 ☆）、エルト海的ミラリ－ス（附赠品）交换。第 4 风车调整パネル在エルト海的エ－テルプラント最西侧。

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 320 フ-ディを击退せよ

委托人	ジャック		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	完成任务 317 时自动触发		

完成方式 讨伐 2 只杂然のエキドナ，然后和ジャック对话

详细说明 在任务 319 的最后，与ジャック对话完，杂然のエキドナ就会出现。

评价值	100	金钱	5400	经验值	3000
其余报酬	宝石（バフ时间プラス Ⅱ）、宝石（即死抵抗 Ⅱ）				

□ 321 焦心苦虑の灯台

委托人	シエレン		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	完成任务 320，且领队角色为メリア		

完成方式 讨伐 3 只崩坏のエキドナ，然后和シエレン报告

详细说明 崩坏のエキドナ夜晚在エルト海的シウエラ－ト灯台 2F 出现。

评价值	500	金钱	5700	经验值	3800
其余报酬	夜光の杖、メリア的“内气”技能树开放				



□ 322 ザトールの調査

委托人	ミリア		
剧情进度	第十七章～	评价值	–
其他条件	完成任务 324，且未完成任务 338		

完成方式 讨伐戒律のゴゴール，然后和躲在附近的ミリア对话，再和エルト海的ミリア对话

详细说明 戒律のゴゴール在燐光の地ザトール的审判の间出没，虽然只是等级 35 级的精英怪物，然而附近有 80 级左右的怪物出没，需要小心避开。ミリア第一次会躲在审判の间附近的岩石后面，第二次对话时会回到エルト海的エーテルプラント。

评价值	100	金钱	20000	经验值	42000
其余报酬	宝石（毒防御Ⅵ）				

□ 323 古代ハイエンターの謎

委托人	タリア		
剧情进度	第十七章～	评价值	3000
其他条件	已完成任务 322 或 338，且领队角色为メリア		

完成方式 调查战神の像，然后和タリア对话

详细说明 战神の像位于ヴァラク雪山下层的ラ・ルース教会的通道末端，要进入需要完成任务 219 获得"ハイエンターの纹章"。调查之后会出现 99 级的精英怪物，不过不需要与其战斗。

评价值	700	金钱	59500	经验值	93000
其余报酬	ミーティアスタッフ、宝石（タレントブーストⅤ）、メリア的"情热"技能树开放				

□ 324 離れた手をもう一度

委托人	ミリア		
剧情进度	第十七章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 和テト对话，然后和ミリア对话

详细说明 テトは皇都アカモート 2F 的 F9。

评价值	500	金钱	23000	经验值	48000
其余报酬	宝石（エーテルバリアⅥ）				

□ 325 私に出来る惟一のこと

委托人	ビビアン		
剧情进度	第十七章～	评价值	1000
其他条件	已完成任务 363，且任务 353 未完成		

完成方式 讨伐 10 只アレル・テレシア，然后讨伐テレシアのアリエッタ和テレシアのルイーゼ，最后和ビビアン报告

详细说明 アレル・テレシア在皇都アカモート所有地区出没。テレシアのアリエッタ在皇都アカモート 1F 的永远の喷水附近，テレシアのルイーゼ则是在 2F 的メルフィカ通り附近。

评价值	300	金钱	31000	经验值	56000
其余报酬	レックスアーム、レックスグリーヴ				

□ 326 あなたを忘れない

委托人	ビビアン		
剧情进度	第十七章～	评价值	1000
其他条件	已完成任务 353 和 363		

完成方式 讨伐 10 只アレル・テレシア，然后讨伐テレシアのアリエッタ和テレシアのルイーゼ，最后和ビビアン报告

详细说明 アレル・テレシア在皇都アカモート所有地区出没。テレシアのアリエッタ在皇都アカモート 1F 的永远の喷水附近，テレシアのルイーゼ则是在 2F 的メルフィカ通り附近。

评价值	300	金钱	43000	经验值	72000
其余报酬	ラーファガアーマー、ラーファガレギンス				

□ 327 秘密の研究所

委托人	テト		
剧情进度	第十七章～	评价值	–
其他条件	完成任务 324		

完成方式 取得テレシア研究记录，然后和テト对话

详细说明 テレシア研究记录在ハイエンター墓所的テレシア研究室，要进入需要完成任务 219 获得"ハイエンターの纹章"。研究室内有 96 级的精英怪物"愤怒のジョーザン"出没，不过可以回避。

评价值	300	金钱	41000	经验值	68000
其余报酬	レックスヘルム				

□ 328 讨伐クエストその 1

委托人	ハイエンター灯台守（シウエラート灯台 1F）		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 5 只パルティ・スピカル

详细说明 パルティ・スピカル在エルト海的第 6、7、8 浮游岩礁和ソルタナ封印岛出没。

评价值	50	金钱	13000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 329 讨伐クエストその 2

委托人	ハイエンター灯台守（シウエラート灯台 1F）		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 5 只マレッサ・スピカル

详细说明 マレッサ・スピカル在エルト海的第 6、7、8 浮游岩礁和ソルタナ封印岛出没。

评价值	50	金钱	15000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 330 强敌を求めて

委托人	ハイエンター灯台守（シウエラート灯台 1F）		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐霹雳のジローネ

详细说明 霹雳のジローネ在エルト海的第 5 浮游岩礁正下方的小岛，需要从正中央的洞穴往下跳。

评价值	50	金钱	32000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 331 收集クエストその 1

委托人	アカモート住人（シウエラート灯台 2F）		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得 3 个ヒルンの小钱袋和 5 个ストビィー

详细说明 ヒルンの小钱袋可以从エルト・ヒルン身上获得，这种怪物于晴天时栖息在エルト海的ラタエル海岸。和エルト海的シエレン（2☆）、皇都アカモート的ミュキシリア（附赠品）以物易物也可以获得。ストビィー在エルト海的ラタエル海岸可以捡到，或者和皇都アカモート的ポラリオ（1☆）、ガング（附赠品），エルト海的エン・シルバー（2☆）以物易物。

评价值	50	金钱	12000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 332 收集クエストその 2

委托人	アカモート住人（シウエラート灯台 2F）		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得 3 个アンドスの长アンテナ、3 个古びた龙ヒレ和 3 个アスパラボム

详细说明 アンドスの长アンテナ可以从ハイエンター墓所 B1F 栖息的アスール・アンドス身上取得，或者和皇都アカモート的ドン・シルバー（4☆）。古びた龙ヒレ从栖息在エルト海的第 9 浮游岩礁、ソルタナ封印岛及眠れる龙の岛的ラクティー・レクソス身上可以取得，或者和皇都アカモート的ルイーゼ（1☆）及ミリア（附赠品）、エルト海的ジャック（1☆）以物易物获得。アスパラボム在エルト海的第 1 浮游岩礁可以捡到，或者和皇都アカモート的ガルバ（1☆）及ロクロ（附赠品）、エルト海的シエレン（1☆）以物易物获得。

评价值	50	金钱	20000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 333 作业员を救助せよ 剧情

委托人	–		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 和报告者の男性对话，然后击退 4 只守势のスピカル，再与作业员对话

详细说明 报告者の男性位于第 4 浮游岩礁的シウエラ－卜灯台。守势のスピカル在エ－テル结晶采掘场。

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 334 监狱岛への道 剧情

委托人	–		
剧情进度	第九章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 完成任务 335，然后在中央封印岛调查封印解除装置

详细说明 –

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 335 封印の姊妹门 剧情

委托人	–		
剧情进度	第九章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 分别调查カト－ル封印岛和ソルタナ封印岛的封印解除装置

详细说明 –

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

皇都アカモ-ト

注：时限任务在进入第十六章时就会消失

□ 336 文献解读装置 时限

委托人	ルス		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 6 个顽丈な装甲，然后和ルス对话

详细说明 顽丈な装甲可以从栖息在エルト海的第 1、3、6、8 浮游岩礁的ブラ－ベル・アンドス身上获得，或者和皇都アカモ－卜のガ－ダ（1 ☆）、アリエッタ（附赠品）以物易物。

评价值	100	金钱	5500	经验值	1500
其余报酬	宝石（スロウ抵抗Ⅲ）				

□ 337 文献解读装置改良 时限

委托人	ナトリ		
剧情进度	第八章～	评价值	500
其他条件	完成任务 336		

完成方式 取得 5 个グリ－ンダイオ－ド和 3 个アスタスの远隔装置，然后和ナトリ对话

详细说明 グリ－ンダイオ－ド在ハイエンタ－墓所所有地区都可以捡到，也可以和皇都アカモ－卜的ピコ（4 ☆）以物易物。アスタスの远隔装置则是从ハイエンタ－墓所 B1F 出没的コ－ヌ・アスタス身上获得，或者和皇都アカモ－卜的メリッサ（5 ☆）以物易物。

评价值	150	金钱	6500	经验值	1800
其余报酬	シェルガ－ド				

□ 338 タリアの研究 时限

委托人	タリア		
剧情进度	第八章～	评价值	2000
其他条件	完成任务 337		

完成方式 讨伐戒律のゴゴ－ル，然后和タリア对话

详细说明 戒律のゴゴ－ル在燐光の地ザト－ル的审判の间出没，虽然只是等级 35 级的精英怪物，然而附近有 80 级左右的怪物出没，需要小心避开。ミリア躲在审判の间附近的岩石后面。

评价值	200	金钱	6800	经验值	2250
其余报酬	宝石（エ－テル防御增Ⅳ）、宝石（ア－ツ封印抵抗Ⅲ）				

□ 339 息子を连れ戻して！ 时限

委托人	メリッサ		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	已登录ミラリ－ス		

完成方式 和ミラリ－ス对话，然后和メリッサ对话

详细说明 ミラリ－ス在エルト海的第 1 浮游岩礁。

评价值	100	金钱	3500	经验值	1800
其余报酬	宝石（武器发动アップⅣ）				

□ 340 教材の材料を集めて！ 时限

委托人	ミラリ－ス		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	已完成任务 339		

完成方式 和コ－ルス对话，接着取得 3 个エル－カの绿ニガ水，然后再和コ－ルス对话，最后和ミラリ－ス报告

详细说明 エル－カの绿ニガ水可以从エルト海的ラタエル海岸附近出没的ペルナ・エル－カ身上取得，或者和皇都アカモ－卜的バロル（2 ☆）、エルト海的ジャック（附赠品）以物易物。

评价值	150	金钱	4300	经验值	2000
其余报酬	シェルブ－ツ				

□ 341 勇气ある行动 时限

委托人	ミラリ－ス		
剧情进度	第八章～	评价值	1000
其他条件	完成任务 340 和 347		

完成方式 和ロクロ对话，然后讨伐 2 只ブオ－ノ・ネブラ，再和ロクロ对话，最后和ミラリ－ス对话

详细说明 ブオ－ノ・ネブラ于晴天出没在エルト海的第 5 浮游岩礁、エ－テルプラント北侧海岸、アヌ海岸及镇まりの离岛等地。

评价值	200	金钱	5600	经验值	2400
其余报酬	宝石（战斗不能抵抗Ⅲ）				

□ 342 皇都の安全を守れ！ 时限

委托人	ロクロ		
剧情进度	第八章～	评价值	1000
其他条件	接下任务 341 后，与ロクロ对话时触发		

完成方式 讨伐 2 只ボ－ノ・ネブラ

详细说明 ボ－ノ・ネブラ在エルト海的第 1 浮游岩礁出现。如果先完成了任务 341，该任务就会消失。

评价值	100	金钱	4400	经验值	2100
其余报酬	パンサ－トップス、パンサ－シュ－ズ				

□ 343 气持ちを知りたい 时限

委托人	セガ－ル		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 分别和リコ、ロ－ザ、セガ－ル对话

详细说明 –

评价值	50	金钱	3800	经验值	1300
其余报酬	宝石（スパイク防御Ⅱ）				

□ 344 自分の本心を知りたい 时限

委托人	セガ－ル		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	完成任务 343		

A 路线完成方式 分别和ロ－ザ、リコ、セガ－ル对话

详细说明 －

B 路线完成方式 分别和リコ、ロ－ザ、セガ－ル对话

详细说明 －

评价值	50	金钱	4200	经验值	1700
其余报酬	宝石（筋力ダウンⅢ）、宝石（物理耐性减Ⅲ）				

□ 345 いつまでも君と一绪に 时限

委托人	セガ－ル		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	完成任务 344A		

完成方式 分别和ロ－ザ、セガ－ル对话

详细说明 －

评价值	200	金钱	4800	经验值	2100
其余报酬	宝石（物理バリアⅣ）				

□ 346 何があっても君を爱す 时限

委托人	セガ－ル		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	完成任务 344B		

完成方式 分别和リコ、セガ－ル对话

详细说明 －

评价值	200	金钱	4800	经验值	2100
其余报酬	宝石（エ－テルバリアⅣ）				

□ 347 亲友のために 时限

委托人	ロクロ		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	已登录ガング		

完成方式 讨伐 6 只エルト・ヒルン，然后和ロクロ对话

详细说明 エルト・ヒルン于晴天在エルト海的ラタエル海岸栖息。

评价值	100	金钱	7500	经验值	2500
其余报酬	宝石（技ヘイト低下Ⅲ）				

□ 348 大冒险の准备 时限

委托人	ゼイン		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	已登录クラル		

完成方式 取得カシュハパの泷の水、岩窟の姊妹像の泷の水和マクナ大瀑布の水，最后和ゼイン对话

详细说明 第一个在巨神脚上层的カシュハパの泷取得。第二个在燐光の地ザト－ル的岩窟の姊妹像东侧。第三个在マクナ原生林的マクナ大瀑布的 F1。

评价值	200	金钱	4200	经验值	1600
其余报酬	宝石（筋力アップⅢ）、宝石（エ－テルアップⅢ）、宝石（素早さアップⅢ）				

□ 349 续・大冒险の准备 时限

委托人	クラル		
剧情进度	第八章～	评价值	500
其他条件	完成任务 348		

完成方式 取得白亚の入れ物，然后和クラル对话

详细说明 白亚の入れ物在エルト海的アヌ海岸的 D14。

评价值	100	金钱	4700	经验值	1800
其余报酬	宝石（物理防御増Ⅲ）、宝石（エ－テル防御増Ⅲ）				

□ 350 续々・大冒险の准备 时限

委托人	ゼイン		
剧情进度	第八章～	评价值	1000
其他条件	完成任务 349		

完成方式 取得オフレスの大肝，然后和ゼイン对话

详细说明 オフレスの大肝可以从コロニ－9 的アゴラの岸附近出没的湖底のオフレス身上取得。

评价值	150	金钱	6600	经验值	2500
其余报酬	ミスリルギア、ミスリルガ－ド、ミスリルブ－ツ				

□ 351 冒险者たちの遭难 时限

委托人	ミリア		
剧情进度	第十章（第一次到达ヴァラク雪山）之后	评价值	3000
其他条件	完成任务 350		

完成方式 分别和ゼイン、クラル对话，然后和ミリア对话

详细说明 ゼイン和クラル均身处ヴァラク雪山的三大贤者の顶附近的斜坡上。要到达三大贤者の顶需要用火耀石打开 F7 的入口，然后一路往西北移动。

评价值	250	金钱	11000	经验值	5200
其余报酬	ブラックスナイプ				

□ 352 他种族嫌いを治して 时限

委托人	アリエッタ		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	已登录ビビアン		

完成方式 和ルイ－ゼ对话，然后取得 2 个マリンマ－ブル，再和ルイ－ゼ对话，最后和アリエッタ报告

详细说明 和ルイ－ゼ对话时领队角色必须是メリア。マリンマ－ブル可以于夜晚在エルト海的ファラスの境界泉捡到，或者和エルト海的シエレン（3 ☆）以物易物

评价值	100	金钱	5300	经验值	1750
其余报酬	宝石（转倒抵抗Ⅲ）				

□ 353 もう一度、信じる心を 时限

委托人	ビビアン		
剧情进度	第十章～	评价值	1000
其他条件	完成任务 352		

完成方式 取得朝露の冰石，然后分别和ビビアン及ルイ－ゼ对话，最后再和ビビアン对话

详细说明 朝露の冰石只能在 am5:00，于ヴァラク雪山的ベファルガの台座取得，而且天气必须为“钻石尘”。

评价值	200	金钱	8500	经验值	4500
其余报酬	アメシストア－マ－				

□ 354 辉きをその小さな手に 时限

委托人	エイン		
剧情进度	第八章～	评价值	1000
其他条件	已登录ミリア，且已完成任务 350		

完成方式 和ミリア对话，然后取得 2 个エクスの反射银板，然后再和ミリア对话，最后再和エイン报告

详细说明 エクスの反射银板可以从栖息在エルト海的第 7、10 浮游岩礁以及カト－ル封印岛的ステルラ・エクス身上获得，或者和皇都アカモ－ト的チャ－ルズ（2 ☆）、エルト海的シエレン（附赠品）以物易物。

评价值	100	金钱	5600	经验值	2000
其余报酬	宝石（气绝抵抗Ⅲ）				

□ 355 更なる辉きをその手に 时限

委托人	エイン		
剧情进度	第八章～	评价值	3000
其他条件	完成任务 354		

完成方式 和ガルバ对话，然后取得アタッチメントパ－ツ，再和ガルバ对话，最后和エイン报告

详细说明 アタッチメントパ－ツ在ハイエンタ－墓所的第 2 宝物库。

评价值	200	金钱	6900	经验值	2700
其余报酬	アメシストレギンス				

□ 356 腰痛持ちは大変だ！ 时限

委托人	ガ－ダ		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	已登录チャ－ルズ		

完成方式 讨伐 6 只テヒト・フ－ディ，然后和ガ－ダ报告

详细说明 テヒト・フ－ディ在エルト海的第 2 浮游岩礁、エ－テル结晶采掘场东边悬崖下的海岸及敌对者の岸壁等地出没。

评价值	150	金钱	5500	经验值	1800
其余报酬	宝石（バインド Ⅱ）				

□ 357 金色の虫を求めて 时限

委托人	テト		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	－		

完成方式 取得 9 个コガネイモムシ，然后和テト对话

详细说明 コガネイモムシ在テフラ洞窟 2F 的ヴィリア湖可以捡到，或者和コロニ－9 的ジョエル（3 ☆）以物易物获得。

评价值	100	金钱	5100	经验值	1950
其余报酬	宝石（落下防御 Ⅱ）				

□ 358 お酒に強くなりたい 时限

委托人	ネロ		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	－		

完成方式 取得 2 个フェリスの赤酒血液和 5 个パグ－ルのつぼ焼き，然后和ネロ对话

详细说明 フェリスの赤酒血液可以从栖息在マクナ原生林的ミチシルベのかがり火附近的マクナ・フェリス身上获得，或者和サイハテ村的ガルダ（2 ☆）以物易物。パグ－ルのつぼ焼き则是从エルト海的ラタエル海岸及アヌ海岸等地栖息的クルス・パグ－ル身上取得，或者和皇都アカモ－ト的ポピエ（2 ☆）、エン・シルバ－（附赠品）以物易物。

评价值	150	金钱	4750	经验值	1800
其余报酬	宝石（パニック抵抗 Ⅲ）				

□ 359 迷子の息子を探して 时限

委托人	ボラリオ		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	－		

完成方式 和アテル对话，然后和ボラリオ对话

详细说明 アテル于 am9:00 ～ pm6:00 这段期间，在皇都アカモ－ト 1F 的 F5 呆着。

评价值	50	金钱	6750	经验值	2300
其余报酬	宝石（テンション变动 Ⅲ）				

□ 360 迷子の娘を探して 时限

委托人	ボラリオ		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	完成任务 359		

完成方式 和キイ－ノ对话，然后和ボラリオ对话

详细说明 キイ－ノ于 am9:00 ～ pm6:00 这段期间，在皇都アカモ－ト 1F 的 F4 呆着。

评价值	50	金钱	7200	经验值	2500
其余报酬	宝石（筋力アップ Ⅳ）				

□ 361 息子が外で游べる样に 时限

委托人	ポピエ		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	－		

完成方式 与バロル对话，然后取得 5 个アキシイ，再和バロル对话，最后和ポピエ对话

详细说明 アキシイ可以在燐光の地ザト－ル的光球のオベリスク附近捡到，或者和コロニ－6 的オルガ（3 ☆）以物易物交换。

评价值	100	金钱	6400	经验值	1600
其余报酬	宝石（パラライズ抵抗 Ⅲ）				

□ 362 会员证を手に入れろ 时限

委托人	无（突发任务）		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	接下任务 291 之后，在皇都アカモ－ト的 2F 和用心棒对话时触发		

完成方式 和ネロ对话，然后取得 3 个ルファアスの制御装置，再和ネロ对话

详细说明 ルファアスの制御装置可以从出没在ハイエンタ－墓所 B1F、试练の塔 连络桥东侧 O7 的オルガ・ルファアス身上取得，或者和皇都アカモ－ト的ルス（5 ☆）以物易物。

评价值	－	金钱	－	经验值	－
其余报酬	－				

□ 363 ビビアン救出作战 时限

委托人	无（突发任务）		
剧情进度	第十七章～	评价值	－
其他条件	完成任务 278 时自动触发		

完成方式 和サイハテ村的ガルバ对话，然后完成任务 280 及 281，再和ビビアン对话

详细说明 ビビアン位于皇都アカモ－ト 3F 的白翼宫。

评价值	700	金钱	58000	经验值	97500
其余报酬	グラシエルヘルム、グラシエルア－ム、グラシエルグリ－ヴ				

□ 364 讨伐クエスト 1 その 1 时限

委托人	アカモ－ト住人（2F 商店南面・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	－		

完成方式 讨伐 5 只クルス・パグ－ル

详细说明 クルス・パグ－ル在エルト海的ラタエル海岸及アヌ海岸出没。

评价值	50	金钱	16000	经验值	－
其余报酬	－				

□ 365 讨伐クエスト 1 その 2 时限

委托人	アカモ－ト住人（2F 商店南面・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	－		

完成方式 讨伐 3 只エルト・アンセル

详细说明 エルト・アンセル于白天在エルト海的第 2、4、5、7、9 浮游岩礁出没。

评价值	50	金钱	14500	经验值	－
其余报酬	－				

□ 366 讨伐クエスト 1 その 3 时限

委托人	アカモ－ト住人（2F 商店南面・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	－		

完成方式 讨伐 2 只キコニア・エキドナ

详细说明 キコニア・エキドナ在エルト海的第 7、10 浮游岩礁出没。

评价值	50	金钱	17000	经验值	－
其余报酬	－				

□ 367 讨伐クエスト 2 その 1 时限

委托人	アカモ－ト卫士（2F 皇宫入口・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第八章～	评价值	－
其他条件	－		

完成方式 讨伐 3 只クロ－ロ・ライア

详细说明 クロ－ロ・ライア晚上会在エルト海的第 2、4、5、7、9 浮游岩礁出没。

评价值	50	金钱	14000	经验值	－
其余报酬	－				

□ 368 讨伐クエスト 2 その 2 时限

委托人	アカモ－ト卫士（2F 皇宫入口・pm6:00 ～ am6:00）				
剧情进度	第八章～	评价值	–		
其他条件	–				

完成方式 讨伐 5 只ステルラ・エクス

详细说明 ステルラ・エクス会在エルト海的第 7、10 浮游岩礁，以及カト－ル封印岛出没。

评价值	50	金钱	22500	经验值	–
其余报酬	–				

□ 369 讨伐クエスト 2 その 3 时限

委托人	アカモ－ト卫士（2F 皇宫入口・pm6:00 ～ am6:00）				
剧情进度	第八章～	评价值	–		
其他条件	–				

完成方式 讨伐 1 只ラクティ－・レクソス

详细说明 ラクティ－・レクソス在エルト海的第 9 浮游岩礁、ソルタナ封印岛以及眠れる龙の岛出没。

评价值	50	金钱	27000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 370 讨伐クエスト 3 その 1 时限

委托人	アカモ－ト住人（2F メルフィカ通り北部 8 字型通路之上・am6:00 ～ pm6:00）				
剧情进度	第八章～	评价值	–		
其他条件	–				

完成方式 讨伐 5 只ウニ－ネ・フ－ディ

详细说明 ウニ－ネ・フ－ディ在エルト海的第 2、3 浮游岩礁、敌对者の岸壁出没。

评价值	50	金钱	18000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 371 讨伐クエスト 3 その 2 时限

委托人	アカモ－ト住人（2F メルフィカ通り北部 8 字型通路之上・am6:00 ～ pm6:00）				
剧情进度	第八章～	评价值	–		
其他条件	–				

完成方式 讨伐 2 只トコス・オルガ

详细说明 トコス・オルガ在エルト海的カト－ル封印岛及フ－ディの隐れ家出没。

评价值	50	金钱	25000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 372 讨伐クエスト 3 その 3 时限

委托人	アカモ－ト住人（2F メルフィカ通り北部 8 字型通路之上・am6:00 ～ pm6:00）				
剧情进度	第八章～	评价值	–		
其他条件	–				

完成方式 讨伐 1 只ベラルゴス・エキドナ

详细说明 ベラルゴス・エキドナ在エルト海的カト－ル封印岛出没。

评价值	50	金钱	28000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 373 讨伐クエスト 4 その 1 时限

委托人	アカモ－ト卫士（2F 圣天翔の间南侧・pm6:00 ～ am6:00）				
剧情进度	第八章～	评价值	–		
其他条件	–				

完成方式 讨伐 3 只ソマティ・スピカル

详细说明 ソマティ・スピカル在エルト海的ソルタナ封印岛出没。

评价值	50	金钱	18000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 374 讨伐クエスト 4 その 2 时限

委托人	アカモ－ト卫士（2F 圣天翔の间南侧・pm6:00 ～ am6:00）				
剧情进度	第八章～	评价值	–		
其他条件	–				

完成方式 讨伐 4 只タソック・スピカル

详细说明 タソック・スピカル在エルト海的ソルタナ封印岛出没。

评价值	50	金钱	16000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 375 讨伐クエスト 4 その 3 时限

委托人	アカモ－ト卫士（2F 圣天翔の间南侧・pm6:00 ～ am6:00）				
剧情进度	第八章～	评价值	–		
其他条件	–				

完成方式 讨伐 5 只オトル・スピカル

详细说明 オトル・スピカル在エルト海的ソルタナ封印岛出没。

评价值	50	金钱	15000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 376 强敌を求めて 1 时限

委托人	アカモ－ト住人（1F 希望の喷水东侧・pm6:00 ～ am6:00）				
剧情进度	第八章～	评价值	–		
其他条件	–				

完成方式 讨伐常道のベンダズ

详细说明 有流星的夜晚，常道のベンダズ会在エルト海的镇まりの离岛出没。

评价值	50	金钱	45000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 377 强敌を求めて 2 时限

委托人	アカモ－ト住人（1F 永远の喷水北侧的喷泉・pm6:00 ～ am6:00）				
剧情进度	第八章～	评价值	–		
其他条件	–				

完成方式 讨伐大岚のエイデジア

详细说明 大岚のエイデジア会在夜晚出现于エルト海的第 10 浮游岩礁。

评价值	50	金钱	38000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 378 强敌を求めて 3 时限

委托人	アカモ－ト住人（2F 大广间北侧通道入口处・am6:00 ～ pm6:00）				
剧情进度	第八章～	评价值	–		
其他条件	–				

完成方式 讨伐剥落のキルヒアイス

详细说明 剥落のキルヒアイス会在エルト海的第 7 浮游岩礁出没。

评价值	50	金钱	35000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 379 强敌を求めて 4 时限

委托人	アカモ－ト住人（1F 永远の喷水东北侧的传送装置前・am6:00 ～ pm6:00）				
剧情进度	第八章～	评价值	–		
其他条件	–				

完成方式 讨伐光速のソニ－ド

详细说明 光速のソニ－ド会在エルト海的アヌ海岸附近出没。

评价值	50	金钱	50000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 380 素材クエスト 1 时限

委托人	アカモ－ト住人（1F 永远の喷水东南侧的喷泉附近・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得 2 个グラディの光泽扇

详细说明 グラディの光泽扇可以从エルト海的ラタエル海岸及眠れる龙の岛等地出没的ル－ナ・グラディ身上获得，或者和エルト海的ビビアン（3 ☆）、皇都アカモ－ト的ゼル・シルバ－（附赠品）以物易物。

评价值	50	金钱	20000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 381 素材クエスト 2 时限

委托人	アカモ－ト住人（2F メルフィカ通り北侧・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得 5 个オルガのコシミノ

详细说明 オルガのコシミノ可以从マクナ原生林的サイハテ村 入口附近出没的テララ・オルガ身上获得，或者和サイハテ村的ダボ－ル（附赠品）、皇都アカモ－ト的ダボ－ル（1 ☆）以物易物。

评价值	50	金钱	23500	经验值	–
其余报酬	–				

□ 382 素材クエスト 3 时限

委托人	アカモ－ト卫士（1F 正中央的扶手电梯南侧・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得 3 个オルガ族の悪魔パンツ

详细说明 オルガ族の悪魔パンツ可以从エルト海的敌对者の岸壁附近出没的パルス・オルガ，或者是从カト－ル封印岛及フ－ディの隐れ家等地出没的トコス・オルガ身上获得。和皇都アカモ－ト的ダボ－ル（1 ☆）以物易物也可以获得。

评价值	50	金钱	27000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 383 素材クエスト 4 时限

委托人	アカモ－ト住人（2F メルフィカ通り正中央・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得 2 个レクソスの虹色ヒゲ

详细说明 レクソスの虹色ヒゲ可以从エルト海的第 9 浮游岩礁、ソルタナ封印岛及眠れる龙の岛附近出没的ラクティ－・レクソス身上获得。和皇都アカモ－ト的タテドナス（附赠品）、エルト海的テト（1 ☆）以物易物也可以获得。

评价值	50	金钱	22000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 384 收集クエスト 1 时限

委托人	アカモ－ト住人（2F 西南角的小房间・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 捡到 3 个ゴ－ルドボゴウ

详细说明 ゴ－ルドボゴウ可以在エルト海的第 3、5 浮游岩礁捡到。和皇都アカモ－ト的ガング（1 ☆）或ゼイン（附赠品），以及エルト海的ビビアン（1 ☆）都可以以物易物换到。

评价值	50	金钱	15000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 385 收集クエスト 2 时限

委托人	アカモ－ト住人（1F 中央扶手电梯下方・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 捡到 2 个ホワイトテ－ル

详细说明 ホワイトテ－ル可以在エルト海的第 2、3、4 浮游岩礁捡到。和皇都アカモ－ト的ナトリ（2 ☆）或アテル（附赠品）可以以物易物换到。

评价值	50	金钱	22000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 386 收集クエスト 3 时限

委托人	アカモ－ト住人（1F 希望の喷水・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 捡到 5 个スタ－ドロップ

详细说明 スタ－ドロップ可以在皇都アカモ－ト 1F 全域捡到。和皇都アカモ－ト的ガ－ダ（3 ☆）或ドナ（附赠品）可以以物易物换到。

评价值	50	金钱	22500	经验值	–
其余报酬	–				

□ 387 收集クエスト 4 时限

委托人	アカモ－ト住人（2F メルフィカ通り南面大量飞行机械停驻的地方・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 捡到 2 个ラセンランプ

详细说明 ラセンランプ可以在ハイエンタ－墓所全域捡到。和皇都アカモ－ト的ガルバ（4 ☆）或ドナ（附赠品）可以以物易物换到。

评价值	50	金钱	21000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 388 おさがしクエスト 1 时限

委托人	アカモ－ト住人（1F 希望の喷水北侧通路・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 找到母の形见のネックレス

详细说明 母の形见のネックレス在皇都アカモ－ト 2F 的 B9。

评价值	50	金钱	12000	经验值	2000
其余报酬	–				

□ 389 おさがしクエスト 2 时限

委托人	アカモ－ト住人（1F 希望の喷水东侧传送装置附近・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 找到シルバ－リング

详细说明 シルバ－リング在皇都アカモ－ト 2F 的 E10。

评价值	50	金钱	9000	经验值	3000
其余报酬	–				

□ 390 おさがしクエスト 3 时限

委托人	アカモ－ト住人（1F 永远の喷水东北面扶手电梯附近・am6:00 ～ pm6:00）		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 找到行商人との记念品

详细说明 行商人との记念品在皇都アカモ－ト 1F 的 D4。

评价值	50	金钱	11000	经验值	2500
其余报酬	–				

□ 391 おさがしクエスト 4 时限

委托人	アカモ－ト住人（1F 希望の喷水西面的喷泉附近・pm6:00 ～ am6:00）		
剧情进度	第八章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 找到健康祈愿のお守り

详细说明 健康祈愿のお守り在皇都アカモ－ト 1F 的 F5。

评价值	50	金钱	10000	经验值	2800
其余报酬	–				

ヴァラク雪山

评价值	200	金钱	12000	经验值	4500
其余报酬	强化型レギンス				

□ 392 チルキンかアントルか

委托人	ノポン调查队（ノポンキャンプ）		
剧情进度	第十章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 5 只ボグ－ン・チルキン和 5 只エント・アントル，然后和委托人对话

详细说明 ボグ－ン・チルキン在ヴァラク雪山上层的バジ－ナ雪原出没。エント・アントル则是在上层的チルキンのねぐら南侧出没。

评价值	100	金钱	10000	经验值	3300
其余报酬	宝石（スパイク防御Ⅳ）、宝石（冷气防御Ⅳ）、宝石（パラライズ抵抗Ⅳ）				

□ 393 ヴァラク雪山展望调查

委托人	ノポン调查队（ノポンキャンプ）		
剧情进度	第十章～	评价值	–
其他条件	完成任务 392		

完成方式 在ベファルガ台座和カ－ナ峰眺望景色，然后和委托人对话

详细说明 两个指定地点附近会有红色的感叹号出现，调查这些感叹号，就能够完成任务步骤。通往カ－ナ峰的道路在地图上没有显示，需要从位于上层 D4 的狭窄斜坡爬上去（位置可参考附图）。爬坡前最好存个档，万一半路掉下来必死无疑。最后和委托人对话时会出现选项，不过怎么选择都没有影响。

评价值	150	金钱	11500	经验值	3800
其余报酬	宝石（冷气防御Ⅴ）				





□ 394 ブルブルノポン

委托人	ノポン调查队（上层バジ－ナ雪原西北面的池子边上）		
剧情进度	第十章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 获得 3 个ホッグスの火打石、2 个アントルの火液袋和 1 个フェリスの千年火酒，然后和委托人对话

详细说明 三个素材都可以从ヴァラク雪山栖息的怪物身上获得。ホッグスの火打石可以从下层的溶岩洞穴出没的ポ－キュ・ホッグス身上获得，或者和ヴァラク雪山的ダルク（附赠品）以物易物。掉落アントルの火液袋的エント・アントル则是在上层的チルキンのねぐら的南侧出没，以物易物的话还是和ダルク（5 ☆）交换。フェリスの千年火酒是从同样出没在下层的溶岩洞穴的ノト・フェリス身上取得，以物易物时则是和ヴァラク雪山的クラル（附赠品）交换。

□ 395 おさがしクエスト 4

委托人	ノポン调查队（下层大冰河地带东北角 融化冰壁才能见到）		
剧情进度	第十章～	评价值	–
其他条件	完成任务 405		

完成方式 讨伐 4 只悪辣なチルキン，然后和委托人对话

详细说明 接下任务后，悪辣なチルキン就会在身后出现。

评价值	200	金钱	13800	经验值	5000
其余报酬	强化型ギア、强化型ア－マ－				

□ 396 チルキン族の变化

委托人	ダルク		
剧情进度	第十章～	评价值	–
其他条件	完成任务 395		

完成方式 进入チルキンのねぐら进行调查，然后和ダルク对话

详细说明 –

评价值	50	金钱	15000	经验值	3200
其余报酬	宝石（炎热防御Ⅴ）、宝石（气绝抵抗Ⅱ）				

□ 397 パワ - バランス

委托人	ダルク		
剧情进度	第十章～	评价值	–
其他条件	完成任务 396，且领队角色为ダンバン		

完成方式 讨伐蛮行のシトリ－和宴乐のウアサゴ，再和ダルク对话

详细说明 蛮行のシトリ－和宴乐のウアサゴ都在ヴァラク雪山下层的アントルの寝床，前者一开始就可以见到，后者则需要攻击附近的ボンテラ・ポッド后才会出现。进入巨神の环状骨东南方向的洞窟，里面有两段斜坡，第一段斜坡要在靠近终点时起跳，第二段斜坡则是要在离终点有一定距离时提前起跳，才能到达アントルの寝床。

评价值	250	金钱	21000	经验值	8500
其余报酬	雪隠れの太刀、ステラギア、ステラガ－ド、ダンバン的“顽固”技能树开放				

□ 398 帰ってこない相棒

委托人	クラル		
剧情进度	第十七章～	评价值	–
其他条件	未完成任务 351		

完成方式 和ゼイン对话，然后和クラル对话

详细说明 ゼイン身处ヴァラク雪山的三大贤者の顶附近的斜坡上。

评价值	100	金钱	24000	经验值	30000
其余报酬	エンパイアパイク、宝石（夜间命中アップⅣ）				

□ 399 巨人族最后の遗迹

委托人	ゼイン		
剧情进度	第十七章～	评价值	–
其他条件	完成任务 351 或 398		

完成方式 完成任务 400，然后前往三大贤者の顶的巨人族遗迹

详细说明 满足条件后，到达三大贤者の顶时就会自动完成任务。

评价值	700	金钱	88000	经验值	1750000
其余报酬	宝石（ダメ－ジヒ－ルⅥ）、宝石（技ヘイト低下Ⅵ）				

□ 400 巨人族三种の神器

委托人	ゼイン		
剧情进度	第十七章～	评价值	–
其他条件	接下任务 399 时自动触发		

完成方式 取得巨人の知恵、巨人の勇气、巨人の心

详细说明 巨人の知恵是任务 090 的报酬，巨人の勇气在完成任务 209 的过程中获得，巨人の心是任务 274 的报酬。

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				



□ 401 讨伐クエストその 1

委托人	ノポン商会（上层ゾックヘッド峠）		
剧情进度	第十章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 2 只モンタ・モラモラ

详细说明 モンタ・モラモラ于白天在ゾックヘッド峠及机神の爪痕等地出没。

评价值	金钱	经验值
50	23000	–

其余报酬：–

□ 402 讨伐クエストその 2

委托人	ノポン商会（上层ゾックヘッド峠）		
剧情进度	第十章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 5 只スパラス・バグ－ル

详细说明 スパラス・バグ－ル在ナグル泷附近出没。

评价值	金钱	经验值
50	25500	–

其余报酬：–

□ 403 讨伐クエストその 3

委托人	ノポン商会（上层ゾックヘッド峠）		
剧情进度	第十章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 3 只ボウ・チルキン

详细说明 ボウ・チルキン在バジ－ナ雪原附近出没。

评价值	金钱	经验值
50	28000	–

其余报酬：–

□ 404 讨伐クエストその 4

委托人	ノポン商会（上层ゾックヘッド峠）		
剧情进度	第十章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 1 只セスタ・レクソス

详细说明 セスタ・レクソス于白天在机神の爪痕和ナグル泷之间出没。

评价值	金钱	经验值
50	30000	–

其余报酬：–

□ 405 ヴァラクの热い石 【剧情】

委托人	–		
剧情进度	第十章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 前往溶岩洞穴取得火耀石，用它融化封印の塔门外的冰

详细说明 要取得火耀石必须和 45 级的精英怪物“炎狱のレクシ－ル”战斗。

评价值	金钱	经验值
–	–	–

其余报酬：–

大剑の溪谷

注：时限任务在进入第十四章时就会消失

□ 406 ドルガン监视砦制压 【时限】

委托人	无（突发任务）		
剧情进度	第十一章～	评价值	–
其他条件	靠近ドルガン监视砦时触发		

完成方式 讨伐思虑のプルソン

详细说明 思虑のプルソン在ドルガン监视砦的 2F。

评价值	金钱	经验值
–	28000	5000

其余报酬：オリオンキャップ

□ 407 エナルダ管理基地制压 【时限】

委托人	无（突发任务）		
剧情进度	第十一章～	评价值	–
其他条件	靠近エナルダ管理基地时触发		

完成方式 讨伐平稳のモラクス

详细说明 平稳のモラクス在エナルダ管理基地的 1F。

评价值	金钱	经验值
–	32000	8000

其余报酬：オリオングロ－ブ

□ 408 第 3 ゲ－ト防卫战 【时限】

委托人	无（突发任务）		
剧情进度	第十一章～	评价值	–
其他条件	越过第 3 ゲ－ト时触发		

完成方式 讨伐增援队百四式

详细说明 增援队百四式在越过第 3 ゲ－ト后的正前方。

评价值	金钱	经验值
–	40000	15000

其余报酬：オリオンシュ－ズ

□ 409 电波塔部队镇压 【时限】

委托人	无（突发任务）		
剧情进度	第十一章～	评价值	–
其他条件	靠近电波塔时触发		

完成方式 讨伐稻妻のロノウェ

详细说明 稻妻のロノウェ在电波塔北侧的桥上出没

评价值	金钱	经验值
–	45000	22000

其余报酬：宝石（转倒抵抗Ⅳ）、宝石（气绝抵抗Ⅳ）

ガラハド要塞

注：时限任务在进入第十四章时就会消失

□ 410 リフト起动作战 【剧情】

委托人	–		
剧情进度	第十一章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 击败第 2 燃料补给室内的防壁型机神兵，取得“要塞认证キ－”，然后调查中央整备室内的“リフト认证装置”解除锁定

详细说明 –

评价值	金钱	经验值
–	–	–

其余报酬：–

□ 411 补给施设停止作战 【剧情】

委托人	–		
剧情进度	第十一章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 完成任务 412，然后调查ピストン制御室内的“ピストン制御パネル”

详细说明 –

评价值	金钱	经验值
–	–	–

其余报酬：–

□ 412 タ－ビン停止作战 【剧情】

委托人	–		
剧情进度	第十一章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 调查第 1 タ－ビン室和第 2 タ－ビン室里的“タ－ビン制御パネル”

详细说明 –

评价值	金钱	经验值
–	–	–

其余报酬：–

□413 フィオルンの说得 剧情

委托人	–		
剧情进度	第十一章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 消灭包围着フィオルン的所有机神兵

详细说明 –

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

落ちた腕

□414 同胞を救え！

委托人	ヴォルテック		
剧情进度	第十二章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得5个クライブの背中苔，然后和ヴォルテック对话

详细说明 クライブの背中苔可以从栖息在落ちた腕、ザクトの泉至ジフムの浜边一带的オロス・クライブ身上取得。

评价值	300	金钱	10500	经验值	6500
其余报酬	ジェミニギア				

□415 同胞のために出来ること

委托人	ヴォルテック		
剧情进度	第十二章～	评价值	1000
其他条件	完成任务414		

完成方式 讨伐补修中机神兵，然后和ヴォルテック对话

详细说明 补修中机神兵在落ちた腕的亲指の裂け目附近出没。

评价值	500	金钱	12500	经验值	8200
其余报酬	积乱云刀				

□416 水汲みの不安

委托人	プリモ		
剧情进度	第十二章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 调查白银の残骸，然后和プリモ对话

详细说明 –

评价值	300	金钱	9200	经验值	5300
其余报酬	エルオスフラップ				

□417 里の无事を确保して

委托人	エレナ		
剧情进度	第十二章～	评价值	500
其他条件	–		

完成方式 讨伐3只八五式流星筒型，然后和エレナ对话

详细说明 八五式流星筒型在落ちた腕的连络桥周边出没。

评价值	500	金钱	11000	经验值	7200
其余报酬	宝石（筋力ダウンV）、宝石（武器发动アップⅣ）				

□418 机神兵大量讨伐！

委托人	エレナ		
剧情进度	第十二章～	评价值	1000
其他条件	完成任务417		

完成方式 讨伐10只五六式・PROTO，然后和エレナ对话

详细说明 五六式・PROTO在落ちた腕的亲指の裂け目和小指の砂浜等地出没。

评价值	700	金钱	11500	经验值	7500
其余报酬	モナド记录书“铠”				

□419 成长するために！

委托人	オルフェス		
剧情进度	第十七章～	评价值	5000
其他条件	已登录ベロニカ，且领队角色为ダンバン		

完成方式 完成任务420、421和422，然后和オルフェス对话

详细说明 接下该任务后会自动触发任务420～422。

评价值	700	金钱	44000	经验值	51500
其余报酬	宝石（ヘイストⅣ）、宝石（素早さアップV）、ダンバン的“热血”技能树开放				

□420 动力传达バイパス入手

委托人	オルフェス		
剧情进度	第十七章～	评价值	5000
其他条件	接下任务419时同时触发		

完成方式 取得动力传达バイパス

详细说明 动力传达バイパス通过击败在落ちた腕的黒の残骸附近出没的强化ユニット强袭式获得。

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□421 空气排出ポンプ入手

委托人	オルフェス		
剧情进度	第十七章～	评价值	5000
其他条件	接下任务419时同时触发		

完成方式 取得空气排出ポンプ

详细说明 空气排出ポンプ通过击败在落ちた腕的机神の药指附近出没的浮游ユニット强袭式获得。

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□422 高性能小型动力炉入手

委托人	オルフェス		
剧情进度	第十七章～	评价值	5000
其他条件	接下任务419时同时触发		

完成方式 取得高性能小型动力炉

详细说明 高性能小型动力炉通过击败在落ちた腕的人指し原野附近出没的新型动力の八六式获得。

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□423 机神界の历史 时限

委托人	リレット		
剧情进度	第十三章（取得回转式防壁の键）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得4个メモリ–925の欠片，然后和リレット对话

详细说明 第一个碎片在机神界フィ–ルド1F的E2，1F第1リフト的东北侧；第二个在2F的G4，第2リフト2F东南的采掘点附近；第三个在4F的エ–テルギア保管庫的最深处；第四个在5F的N8，需要从古代二神战争の伤迹的斜坡往下滑才能到达。进入15章之后这个任务消失。

评价值	500	金钱	15000	经验值	11000
其余报酬	宝石（パラライズⅣ）				

□424 帝都の历史 时限

委托人	リレット		
剧情进度	第十四章～	评价值	–
其他条件	完成任务423		

完成方式 取得メモリ–903，然后和リレット对话

详细说明 メモリ–903在帝都アグニラ–タ4F的司法区，往东北侧没有栅栏的地方跳下去。进入17章之后这个任务消失。

评价值	500	金钱	16800	经验值	14500
其余报酬	百式ヘルム、百式ア–ム、宝石（スロウⅣ）				

□ 425 ホムスになりたい！

委托人	レイ		
剧情进度	第十二章～	评价值	–
其他条件	已登录ナタ－リヤ		

完成方式 取得2个レクソスの银心脏、3个フラミ－の美脚和3个ドクドクサンゴ，然后和レイ对话

详细说明 レクソスの银心脏可以从セスタ・レクソス和セスタゴ・レクソス身上取得，这两种怪物出没在ヴァラク雪山上层的机神の爪痕至ナグル泷之间。这个素材还可以在第十七章之后，和ヴァラク雪山的ゼイン（4☆）以物易物。フラミ－の美脚可以从出没在落ちた腕的残骸の浜边附近的ククコロ・フラミ－身上取得。ドクドクサンゴ可以于晚上在落ちた腕的人差し原野捡到，或者和落ちた腕的カルボラ（5☆）以物易物。

评价值	200	金钱	12000	经验值	8200
其余报酬	ジェミニガ－ド				

□ 426 无力

委托人	レイ		
剧情进度	第十二章～	评价值	1000
其他条件	完成任务425		

完成方式 讨伐4只三五式・PROTO、4只アウラ・アントル、4只ランポ・ポニオ和4只プラ－ド・ウ－パ－，然后和レイ对话

详细说明 所有目标都在落ちた腕栖息。三五式・PROTO在巨大な机神兵の残骸至亲指の裂け目之间出没。アウラ・アントル和プラ－ド・ウ－パ－在第5动脉管区出没。ランポ・ポニオ白天在巨大な机神兵の残骸附近出没。

评价值	300	金钱	13800	经验值	9800
其余报酬	宝石（自然回复アップⅢ）				

□ 427 パワ－アップ！

委托人	レイ		
剧情进度	第十二章～	评价值	2000
其他条件	完成任务426		

完成方式 取得5个アントルの白银糸，然后和レイ对话

详细说明 アントルの白银糸可以从栖息在落ちた腕的第5动脉管区的リウス・アントル身上取得，或者和落ちた腕的シ－タクロス（3☆）以物易物。

评价值	700	金钱	14500	经验值	10500
其余报酬	ミルキ－オイル、ミルキ－パンツ				

□ 428 坏れたドアの修理

委托人	レアナ		
剧情进度	第十二章～	评价值	–
其他条件	已登录エレナ		

完成方式 取得5个エレクトリックフィラ和2个旧世代フレ－ム部品，然后和レアナ对话

详细说明 エレクトリックフィラ可以在落ちた腕的机神の亲指拾到，或者和落ちた腕的ナタ－リヤ（5☆）、オルフェス（附赠品）以物易物。旧世代フレ－ム部品则是从落ちた腕的亲指の裂け目和小指の砂浜出没的五六式・PROTO身上取得，或者和落ちた腕的テ－オ（2☆）以物易物。

评价值	300	金钱	11500	经验值	8500
其余报酬	宝石（物理耐性减Ⅳ）				

□ 429 花が枯れちゃう

委托人	レアナ		
剧情进度	第十二章～	评价值	1000
其他条件	已登录ベロニカ，完成任务428		

完成方式 取得纯水，然后和レアナ对话，再去取得5个ウ－パ－の电气泪，最后和レアナ报告

详细说明 纯水在落ちた腕的ザクトの泉可以拿到。ウ－パ－の电气泪则是从栖息在落ちた腕的第5动脉管区的水域的プラ－ド・ウ－パ－身上取得，或者和落ちた腕的プリモ（5☆）、シ－タクロス（附赠品）以物易物。

评价值	500	金钱	12300	经验值	9000
其余报酬	宝石（雷追击Ⅳ）、机神界の键				

□ 430 约束の剑

委托人	カラル		
剧情进度	第十三章（取得回转式防壁の鍵）之后	评价值	2000
其他条件	完成任务429，且领队角色为フィオルン		

完成方式 取得约束の剑，然后和カラル对话

详细说明 约束の剑在落ちた腕的动力パイプ迹附近的E8。启动位于机神尺骨通路的压缩制御装置，然后爬上一旁的梯子，才能到达动力パイプ迹。

评价值	700	金钱	15200	经验值	11000
其余报酬	シャ－クダガ－、フィオルン的“胜气”技能树开放				

□ 431 十年に一度の定期检查

委托人	ジェキ		
剧情进度	第十二章～	评价值	3000
其他条件	完成任务429		

完成方式 讨伐恶魔のバティン，然后和ジェキ报告

详细说明 恶魔のバティン在落ちた腕的エ－テル排出装置，需要从小指の砂浜向东南方向游过去才能到达。

评价值	500	金钱	16000	经验值	12000
其余报酬	宝石（崩しⅣ）				

□ 432 严しい战い

委托人	カイルス		
剧情进度	第十二章～	评价值	2000
其他条件	–		

完成方式 讨伐4只强袭式索敌型、5只カエルム・ヴォルフ和2只レレパゴ・プテルス，然后跟カイルス对话

详细说明 所有目标都在落ちた腕栖息。强袭式索敌型在小指の砂浜和连络桥出没。カエルム・ヴォルフ晚上出没于巨大な机神兵の残骸附近。レレパゴ・プテルス在雷雨以外的天气，会在人指し原野至亲指の裂け目之间出没。

评价值	500	金钱	14700	经验值	10000
其余报酬	宝石（ヒ－トシンクⅢ）				

□ 433 手に驯染む武器を 时限

委托人	カイルス		
剧情进度	第十三章（取得回转式防壁の鍵）之后	评价值	4000
其他条件	已完成任务432和435		

完成方式 取得2个强化スラスタ－部品和3个次世代フレ－ム部品，然后和カイルス对话

详细说明 强化スラスタ－部品从机神界フィ－ルド的机神大隔壁下部连络桥附近栖息的九一式・DOGMA身上可以取得。次世代フレ－ム部品则是从中央工厂的生产工场通风孔附近出没的五三式・THANK身上取得。

评价值	700	金钱	17000	经验值	15000
其余报酬	デビルキャノン				

□ 434 セラピ－

委托人	エレナ		
剧情进度	第十二章～	评价值	2000
其他条件	完成任务418，且エレナ和アイン的关系为“言动が心配”		

完成方式 和アイン对话4次，然后和エレナ对话

详细说明 –

评价值	300	金钱	8000	经验值	5000
其余报酬	宝石（エ－テル耐性减Ⅳ）、マシ－ナの隐れ里北面隐藏通道开放				

□ 435 坏れた思い出の修复

委托人	ミニス		
剧情进度	第十三章（取得回转式防壁の鍵）之后	评价值	1000
其他条件	–		

完成方式 和カイルス对话触发任务436，和ユ－フォリア对话触发任务437，完成这两个任务后和ミニス对话

详细说明 –

评价值	500	金钱	12700	经验值	9300
其余报酬	アンバ－ロッド				

□ 436 问题解决・パパ编

委托人	カイルス		
剧情进度	第十三章（取得回转式防壁の鍵）之后	评价值	1000
其他条件	接下任务 435		

完成方式 取得 2 个フライアの花咲く鱗粉

详细说明 フライアの花咲く鱗粉可以从白天出现在落ちた腕的巨大な机神兵の残骸附近的ハピネス・フライア身上获得，或者和落ちた腕的テ－オ（5 ☆）以物易物。

评价值	–	金钱	4300	经验值	4700
其余报酬	宝石（炎热强化 Ⅲ）				

□ 437 问题解决・ママ编

委托人	ユ－フォリア		
剧情进度	第十三章（取得回转式防壁の鍵）之后	评价值	1000
其他条件	接下任务 435		

完成方式 取得 3 个ブロンズウッド

详细说明 ブロンズウッド在机神界フィ－ルド的 1F、2F 全域可以捡到。以物易物的话和落ちた腕的ボゼロ－ネ（1 ☆）可以交换。

评价值	–	金钱	4300	经验值	4700
其余报酬	宝石（冷气强化 Ⅲ）				

□ 438 食料配达

委托人	ナタ－リヤ		
剧情进度	第十二章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 和テ－オ对话，再和ナタ－リヤ对话

详细说明 テ－オ在落ちた腕的机神の人差し指南侧的采掘点附近。

评价值	200	金钱	7800	经验值	5500
其余报酬	ジェミニブ－ツ				

□ 439 爱するヒトに 时限

委托人	カルボラ		
剧情进度	第十二章～	评价值	–
其他条件	完成任务 438		

完成方式 取得天空の泪，然后和カルボラ对话

详细说明 天空の泪在落ちた腕的天涯の爪先，只有雷雨天气时才会出现。进入 15 章之后这个任务消失。

评价值	300	金钱	10000	经验值	7600
其余报酬	アルシオンボトムズ				

□ 440 爱するヒトへ 时限

委托人	カルボラ		
剧情进度	第十二章～	评价值	–
其他条件	完成任务 439		

完成方式 和ボゼロ－ネ对话

详细说明 ボゼロ－ネ位于机神界フィ－ルド 5F 的マシ－ナの隠れ家。需要从古代二神战争の伤迹再上一层的地方，从斜坡往下跳到东侧的一个平台上才能进入。

评价值	300	金钱	13600	经验值	10000
其余报酬	アルシオントップス				

□ 441 フィオルンとの再会 剧情

委托人	–		
剧情进度	第十二章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 在ザクトの泉取得きれいな水

详细说明 –

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 442 仲间は生きている 剧情

委托人	–		
剧情进度	第十二章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 汇合失散的同伴

详细说明 操纵シュルク和フィオルン到达机神尺骨通路，操纵ライン和カルナ到达机神尺骨通路，四人汇合后前往手首关节部。最后操纵剩下的三名同伴到达マシ－ナの隠れ里。

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 443 フィオルンの治疗 剧情

委托人	–		
剧情进度	第十三章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 从小指の砂浜的机神兵残骸上取得压电素子，然后带回マシ－ナの隠れ里交给リナ－ダ

详细说明 –

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

机神界フィ-ルド

注：时限任务在进入第十四章时就会消失

□ 444 爱のブ - ツ 时限

委托人	ボゼロ－ネ		
剧情进度	第十三章（取得回转式防壁の鍵）之后	评价值	–
其他条件	完成任务 440		

完成方式 取得 2 个强化ジェット部品和 2 个强化プランジャ部品，然后和ボゼロ－ネ对话

详细说明 强化ジェット部品从出没在机神界フィ－ルド的第 2 リフト 2F 附近的狭窄管道上的强袭式・SCOUT 和强袭式・HONEY 身上取得。强化プランジャ部品则是从机神界フィ－ルド 1F 的八四式・GRUNT 身上取得。

评价值	700	金钱	20500	经验值	18000
其余报酬	百式グリ－ヴ、宝石（移动速度アップ V）				

□ 445 讨伐クエスト 时限

委托人	マシ－ナ驻留队（5F マシ－ナの隠れ家）		
剧情进度	第十三章（取得回转式防壁の鍵）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐 3 只六六式・POKER

详细说明 六六式・POKER 在机神界フィ－ルド的 2F 主电源区画出没。

评价值	50	金钱	35000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 446 强敌を求めてその 1 时限

委托人	マシ－ナ驻留队（5F マシ－ナの隠れ家）		
剧情进度	第十三章（取得回转式防壁の鍵）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐革命のビフロンス

详细说明 革命のビフロンス在机神界フィ－ルド 5F 的第 1 电源区画附近出没。

评价值	50	金钱	65000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 447 强敌を求めてその 2 时限

委托人	マシ－ナ驻留队（5F マシ－ナの隠れ家）		
剧情进度	第十三章（取得回转式防壁の鍵）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐地狱のクロケル

详细说明 地狱のクロケル在机神界フィ－ルド 5F 的第 2 电源区画附近出没。

评价值	50	金钱	62000	经验值	–
其余报酬	–				

□ 448 上层を目指せ 剧情

委托人	–		
剧情进度	第十三章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 在 1F 主电源区画，调查“1F 主电源パネル”

详细说明 –

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 449 第 3 リフトを起动しろ 剧情

委托人	–		
剧情进度	第十三章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 在 2F 主电源区画，调查“2F 主电源パネル”；再在 2F 的 I4 调查“シリンダ－起动パネル”；之后前往第 3 リフト动力室调查“第 3 リフト动力パネル”

详细说明 –

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 450 大隔壁を开放せよ 剧情

委托人	–		
剧情进度	第十三章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 在 4F 主电源区画调查“4F 主电源パネル”，然后前往机神大隔壁制御室操作“大隔壁起动パネル”

详细说明 –

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 451 高速リフトを起动せよ 剧情

委托人	–		
剧情进度	第十三章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 完成任务 452，然后在 5F 主电源区画调查“高速リフト动力パネル”

详细说明 –

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 452 电源を供给せよ 剧情

委托人	–		
剧情进度	第十三章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 在第 1 电源区画调查“第 1 电源パネル”，在第 2 电源区画调查“第 2 电源パネル"

详细说明 –

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				



中央工厂

注：时限任务在进入第十六章时就会消失

□ 453 待机部队を叩け！ 时限

委托人	无（突发任务）		
剧情进度	第十四章～	评价值	–
其他条件	靠近 1F 的资材置き场		

完成方式 讨伐梅花のヴアグ－ル

详细说明 梅花のヴアグ－ル在中央工厂的资材置き场的 D2。

评价值	–	金钱	24500	经验值	23500
其余报酬	宝石（炎热追击Ⅳ）、宝石（パラライズ抵抗Ⅳ）				

□ 454 强行突破！ 时限

委托人	无（突发任务）		
剧情进度	第十四章～	评价值	–
其他条件	在 4F 的机神兵生产工场通道里移动中触发		

完成方式 讨伐紧急防卫型九六式和 2 只紧急防卫型强袭式

详细说明 目标都在触发任务的地点前方。

评价值	–	金钱	27000	经验值	20000
其余报酬	回收七号ア－マ－、回收七号レギンス				

□ 455 屋上の决战！ 时限

委托人	无（突发任务）		
剧情进度	第十四章～	评价值	–
其他条件	到达 3F 的演习场屋上		

完成方式 讨伐千秋のフォカロル

详细说明 千秋のフォカロル就在演习场屋上。要到达演习场屋上，需要搭乘工场中央区リフト处的移动电梯，在移动过程中跳到 J4 然后向上爬。

评价值	–	金钱	30000	经验值	38500
其余报酬	宝石（冷气追击Ⅳ）、宝石（ア－ツ封印抵抗Ⅳ）				

□ 456 フィオルンの新武器 时限

委托人	ジャンクス・スタッフ（ジャンクス内）		
剧情进度	第十五章（到达中央工厂的 6F）之后	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 调查“武器制造机パネル”

详细说明 武器制造机在中央工厂的整备室管制塔。接下任务的时间点，在中央工厂内已经无法进行传送，需要从アポクリファ连络桥下方的传送装置回到 5F，然后从中央塔搭乘口坐电梯回到 3F，再从中央仓库リフト的电梯回到 1F。完成任务后需要原路返回。

评价值	–	金钱	29500	经验值	32000
其余报酬	ウォ－ブレ－ド				

□ 457 中央塔を目指せ 剧情

委托人	–		
剧情进度	第十四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 到达整备栋第 1 搬入口

详细说明 –

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 458 整备栋を拔けろ 剧情

委托人	–		
剧情进度	第十四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 调查机神兵整备栋中间上层的“电压障壁制御パネル”

详细说明 –

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□ 459 上層への道を探せ 剧情

委托人 –
剧情进度 第十四章～　**评价值** –
其他条件 –

完成方式 靠近生产工场通风孔，接着完成任务 460，然后在机神兵整备栋调查“武器制造机パネル”制作爆弹，最后回到生产工场通风孔使用爆弹

详细说明 –

评价值	金钱	经验值
–	–	–

其余报酬 –

□ 460 爆弾の材料を集めろ 剧情

委托人 –
剧情进度 第十四章～　**评价值** –
其他条件 –

完成方式 得到电气信管、黑色エ－テル爆药和时限装置

详细说明 要获得电气信管必须击败生产工场正面ゲ－ト附近的八八式监视塔机。而黑色エ－テル爆药则是从大型机神兵管理仓库的九七部队长机身上取得。时限装置通过击败 K2 上层的强袭式侦察长机取得。

评价值	金钱	经验值
–	–	–

其余报酬 –

□ 461 中央塔の障壁 剧情

委托人 –
剧情进度 第十四章～　**评价值** –
其他条件 –

完成方式 调查中央塔甲板附近的“电压障壁制御パネル”，之后前往帝都行き转送装置

详细说明 –

评价值	金钱	经验值
–	–	–

其余报酬 –

帝都アグニラ-タ

注：时限任务在进入第十六章时就会消失

□ 462 治安维持 1 その 1 时限

委托人 タ－ミナル：治安维持
剧情进度 第十四章～　**评价值** –
其他条件 –

完成方式 讨伐 5 只六七式・HASTE

详细说明 六七式・HASTE 在 1F 的第 2 居住区附近出没。

评价值	金钱	经验值
–	43500	–

其余报酬 –

□ 463 治安维持 1 その 2 时限

委托人 タ－ミナル：治安维持
剧情进度 第十四章～　**评价值** –
其他条件 –

完成方式 讨伐 6 只三六式・SACRE

详细说明 三六式・SACRE 在 1F 的第 2 居住区、2F 的 A5、2F 的ヘラスの柱等地出没。

评价值	金钱	经验值
–	38500	–

其余报酬 –

□ 464 治安维持 1 その 3 时限

委托人 タ－ミナル：治安维持
剧情进度 第十四章～　**评价值** –
其他条件 –

完成方式 讨伐 3 只强袭式・BRAVE

详细说明 强袭式・BRAVE 在 3F 的セド ニア广场、1F 的クリアスの柱等地出没。

评价值	金钱	经验值
–	40000	–

其余报酬 –

□ 465 治安维持 2 その 1 时限

委托人 タ－ミナル：治安维持
剧情进度 第十四章～　**评价值** –
其他条件 –

完成方式 讨伐 6 只五五式・DREAD

详细说明 五五式・DREAD 在 1F 的カルコスの柱、2F 的ヘラスの柱等地出没。

评价值	金钱	经验值
–	36000	–

其余报酬 –

□ 466 治安维持 2 その 2 时限

委托人 タ－ミナル：治安维持
剧情进度 第十四章～　**评价值** –
其他条件 –

完成方式 讨伐 4 只六七式・RADAR

详细说明 六七式・RADAR 在 2F 的ティオスの柱、3F 的首なしメイナス像附近等地出没。

评价值	金钱	经验值
–	41500	–

其余报酬 –

□ 467 治安维持 2 その 3 时限

委托人 タ－ミナル：治安维持
剧情进度 第十四章～　**评价值** –
其他条件 –

完成方式 讨伐 4 只八七式・GRAND

详细说明 八七式・GRAND 在 1F クリアスの柱、2F 的ヘラスの柱、3F 的セド ニア广场等地出没。

评价值	金钱	经验值
–	39500	–

其余报酬 –

□ 468 兵力均衡 1 その 1 时限

委托人 タ－ミナル：兵力均衡
剧情进度 第十四章～　**评价值** –
其他条件 –

完成方式 讨伐流浪のアロケル

详细说明 流浪のアロケル在 2F 的ヘラスの柱出没。

评价值	金钱	经验值
–	79000	–

其余报酬 –

□ 469 兵力均衡 1 その 2 时限

委托人 タ－ミナル：兵力均衡
剧情进度 第十四章～　**评价值** –
其他条件 –

完成方式 讨伐聪明のグレモリ

详细说明 聪明のグレモリ在 3F 的首なしメイナス像正前方出没。

评价值	金钱	经验值
–	68500	–

其余报酬 –

□ 470 兵力均衡 2 その 1 时限

委托人 タ－ミナル：兵力均衡
剧情进度 第十四章～　**评价值** –
其他条件 –

完成方式 讨伐瞑想のウアプラ

详细说明 瞑想のウアプラ在 3F 的セド ニア广场和テレシア桥之间。

评价值	金钱	经验值
–	75000	–

其余报酬 –

□471 兵力均衡2その2 时限

委托人	タ－ミナル：兵力均衡		
剧情进度	第十四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 讨伐逆鳞のオロバス

详细说明 逆鳞のオロバス在2F的ティオスの柱附近出没。

评价值	–	金钱	83500	经验值	–
其余报酬	–				

□472 アグニラ－タ美化その1 时限

委托人	タ－ミナル：都市计画		
剧情进度	第十四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得4个最新锐の机界部品・小和5个メルヘンダイオ－ド

详细说明 最新锐の机界部品・小可以从栖息在所有区域的三六式・SACRE、三七式・EAGER、五五式・DREAD、五六式・UNION等机神兵身上取得。メルヘンダイオ－ド在1F可以捡到。

评价值	–	金钱	51000	经验值	–
其余报酬	–				

□473 アグニラ－タ美化その2 时限

委托人	タ－ミナル：都市计画		
剧情进度	第十四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 取得3个最新锐の机界部品・大和6个ブドウゼンマイ

详细说明 最新锐の机界部品・大可以从栖息在所有区域的驱逐式・EMBER、九七式・CYCLE、八七式・GRAND等机神兵身上取得。ブドウゼンマイ在2F、3F可以捡到。

评价值	–	金钱	53500	经验值	–
其余报酬	–				

□474 テレシア调查その1 时限

委托人	タ－ミナル：情报战略		
剧情进度	第十四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 调查各处的小型テレシア

详细说明 第一只在ヘラスの柱附近的G8。第二只在ティオスの柱附近的E9。第三只在首なしメイナス像附近的C9。第四只在カルコスの柱附近的A10。

评价值	–	金钱	27000	经验值	25000
其余报酬	–				

□475 テレシア调查その2 时限

委托人	タ－ミナル：情报战略		
剧情进度	第十四章～	评价值	–
其他条件	完成任务474		

完成方式 调查各处的大型三つ首テレシア

详细说明 第一只在第1居住区附近的E2。第二只在ヘラスの柱附近的A6。第三只在テレシア桥的D9。第四只在司法区附近的J8。

评价值	–	金钱	22500	经验值	30000
其余报酬	–				

□476 神殿への转送装置 剧情

委托人	–		
剧情进度	第十四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 完成任务477，然后在情报记录センタ－调查“シャッタ－开闭パネル”，然后到达神殿转移装置

详细说明 –

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□477 四柱の认证装置 剧情

委托人	–		
剧情进度	第十四章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 调查位于カルコスの柱、ヘラスの柱、ティオスの柱、クリアスの柱最顶上的认证装置

详细说明 –

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□478 巨神界の崩坏を止める 剧情

委托人	–		
剧情进度	第十五章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 破坏位于ヤルダバオト周围的3个エネルギ－装置

详细说明 –

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

监狱岛

□479 ディクソンを追え 剧情

委托人	–		
剧情进度	第十七章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 穿过ベヒモスの巢，到达厨房西侧，调查“龙骨柱制御盘”恢复龙骨柱，然后回到斗技场击败マスタ－・ホバ－ト

详细说明 –

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

□480 顶上への道 剧情

委托人	–		
剧情进度	第十七章～	评价值	–
其他条件	–		

完成方式 前往バスブルク钟楼，调查最顶上的龙の呼び水，回到静寂の回廊击败龙王アルカトラズ，然后把战后入手的“龙の眼”嵌到祭坛上

详细说明 –

评价值	–	金钱	–	经验值	–
其余报酬	–				

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

一年一度的模型盛宴，第 54 届静冈模型展

乌冬 提供

5 月 14 日 ~ 5 月 17 日，第 54 届静冈模型展于日本模型之都静冈召开。以万代、田宫为首的各大模型厂商纷纷亮出重量级的新品展示，如果是喜欢做模型的读者，看到各种新品信息后恐怕也得哀叹钱包又要减肥了。

对于喜欢动漫游戏的读者来说，最值得关注的应该就是万代的高达模型新品了。随着 OVA《高达 The Orgin》的推出，本次模型展上相关的模型新品可谓是井喷。同时按照惯例的衍生机体系列这次也将以“MSD”的名义推出，上来就是好多的“老虎”！不过……按照这个势头，在 OVA 第二集我们能否看见高达出场呢（笑）……



▲静冈给人的印象是没有太多人、略带乡村气息的小镇，但此时模型展会场却是人山人海，不输于首都东京的大型漫展。

另一个重点则是最新的 RG 模型将会是异端高达红色机。作为 RG 卖点之一的一体成型骨架是全新设计，而且实现了一体成型骨架上的红白分色，可谓惊艳。不过一想到红色机衍生型号之多，而且还有蓝色机、金色机等等正在排队，后续也不得不让人感到颤抖……至于 MG 方面就略显疲软，除了早就公布过的百式以外，就只有沿用高达 2.0 骨架的惊异红战士了。限定品方面，MG 百式



◀ RG 异端高达红色机骨架试模，红白一体成型的骨架异常醒目。

用的高能米加火箭炮和泰伦 3 的黑色版戴伦 3 都不出意料，倒是吉姆加农和重型高达的 MG 化让人惊喜。总之这次的高达模型虽然惊喜不多，不过光是现有商品就要把人买穷啊！

之后就给各位读者介绍一下除了高达以外小编比较心动的模型。首先是田宫的迷你四驱，自从之前为了纪念《四驱兄弟》20 周年而推出了新款赛车“Z 翼冲锋”之后，另外一部历史更加悠久的迷你四驱经典作品《冲锋！四驱郎》随着新漫画开始连载也要推出新车，不过并不是主角的“皇帝”系列，而是以流线帅气为特色的“流星”系列新车“荣耀流星”，其设计除保留了原本流星的风格外，巨大的顶部进气口以及从其两侧伸出的尾翼非常具有未来感，再加上最新型、马达中置的 MA 底盘，让人不禁有一种买回家缅怀一下童年的冲动呢。



▲帅气满点的荣耀流星。可是买了要到哪里玩呢……



▲左边的是作为抽奖奖品的电镀版泰伦 3！ 好想要！

▲ RG 异端高达红色机试作品。





▲可以与 HG 模型交换零件的新 SD 系列。

◀久违的 SD 红武者以惊异红武者的名号复活！

PSV 游戏《Persona4 彻夜热舞》与“天龙 DENON”品牌联动！

果汁 提供

将于 2015 年 6 月 25 日发售的 PSV 游戏《Persona4 彻夜热舞》最近发表了与“DENON”品牌联动的消息，游戏内将会出现角色们佩戴 DENON 耳机的模样。

“天龙 DENON”于 1910 年在日本创立，因其勇于革新的精神与推出了许多开创性的产品而闻名于世，至今已成为世界领先的高品质家庭影院、音频和软件产品制造商，可以说是相当有名的家庭影院品牌之一。这样强力的品牌与《Persona4 彻夜热舞》的联动无疑让游戏本身已相当高的时髦值更上一层楼，Atlus 社对于时代潮流的眼光还是一如既往犀利，看着本作里角色戴着这些酷炫的耳机是不是觉得自己也想试试呢？如果心动的话玩家不妨可以选购该款耳机，但是因为该系列的耳机都价格不菲，所以还是要量力而为。

除了游戏内会登场联动耳机外，于 5 月 16、17 日在日本中野举行的“春之耳机祭 2015”里，也开展了“《Persona4 彻夜热舞》世界最快速体验大会”，入场者可以用 DENON 耳机试玩本作。



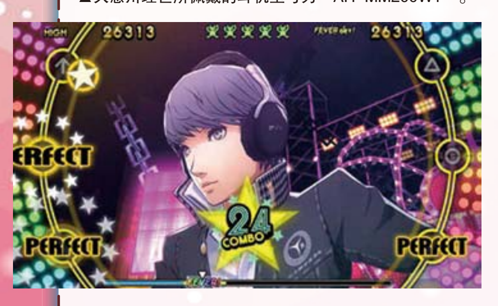
▲《Persona4》里的偶像角色久慈川与主人公一同佩戴 DENON 耳机的宣传图。



▲久慈川理世所佩戴的耳机型号为“AH-MM200WT”。



▲里中千枝所佩戴的耳机型号为“AH-MM400”。



▲主人公所佩戴的耳机型号为“AH-GC20”。



▲花村阳介所佩戴的耳机型号为“AH-MM300”。

《天元突破》“红莲螺岩”装饰头盔预约启动

苍穹 提供

经典动画《天元突破 红莲螺岩》以无比热血的剧情在“萝卜控”中有着超高的人气。而由日本富山县高冈市一群深爱 ACG 文化的年轻工匠结成的团队“高オタクラフト实行委员会”，以红莲螺岩的机体头部为原型，用高冈市的传统工艺技法打造出了这款霸气十足的装饰头盔。头盔本身由树脂、蜜蜡、黄铜等材料制成，经过打磨、螺钿和上色，极具金属质感，正前方还镶嵌了贝壳加以装饰。此外由木雕匠、雕金师、着色工匠联手打造出的钻头型刀饰也体现出“男人的浪漫”。



▲装饰头盔（连褥垫）高 230mm、宽 180mm、纵深 250mm，总重量 0.91kg。

这款富有技术含量的商品定价也不便宜——“超银河套装”包含头盔、褥垫和木牌，标价 148000 日元；“天元突破套装”在前者的基础上追加钻头刀饰、屏风和底板，标价 198000 日元；最豪华的“超天元突破套装”更包含镀有西蒙和卡米那肖像的背景板和玻璃框，标价 290000 日元。该商品已于 4 月 15 日开始接受预订，但面对这突破天际的价格，一般爱好者也只能看看图片解馋了。



▲超银河套装

▶超天元突破套装



▶刀饰（连支架）高 150mm、宽 66mm、纵深 66mm，总重量 0.65kg。

◀天元突破套装

编看编享

栏目主持 白菜

最近生活过得不太充实？捧起掌机不知道玩什么？在电脑前不知道干什么？为了这样的你，小编们会在这个栏目中分享自己最近喜欢、沉迷的美妙事物。不看不知道，一看吓一跳，说不准谁的爱好，就能成为各位闲暇时光中意想不到的调剂呢？



《偶像大师 灰姑娘女孩》——前往耀眼城堡的魔法，另一个成为顶级偶像的故事

推荐人群：“《偶像大师》系列”FANS、二次元萌妹子守护协会



喜欢日式游戏的读者对于“《偶像大师》系列”应该不会陌生，即使没有玩过，其“DLC地狱”之名也应该如雷贯耳（笑）。《偶像大师》曾经于2011年和2013年分别推出过TV版和剧场版动画，这两部动画是以主机游戏上登场的“765PRO”偶像为主角的。而本文介绍的《偶像大师 灰姑娘女孩》（下略为《灰姑娘》）则是以同名的手机游戏为蓝本改编的。原作游戏是一款手机网页游戏（最近才推出了专用APP），要享受游戏全部功能需要日本当地手机号码认证，而且是重课金……有着这么多让人望而却步的要素，也使得对这部作品有所了解的玩家不会很多。不过对游戏没有了解也并不会影响观赏动画的乐趣，在7月《灰姑娘》动画下半季开播之前，小编为大家介绍并且推荐一下这部相当优秀的偶像题材动画。

果汁：卯月和凛真是极好的。

游戏原作中可以使用的偶像即使除去“765PRO”本家偶像也有超过180位。显而易见动画是无法容纳那么多角色的，因此动画采用了选出14名偶像作为主要角色，其余偶像作为客串角色，并把偶像们放进原创的“346（读作‘美城’）事务所”的这种方式，使得动画能够拥有一个核心的团体。并且动画中把她们设定为还没出道的新人，已经完结的上半季是让她们慢慢了解“偶像到底是什么”，并且开始踏上各色各样的舞台，以“成长”为主题的王道剧本。与2011年的“765PRO”本家动画一样，作为游戏玩家的投影，动画中同样原创了一位制作人（略称“P”），作为给各位灰姑娘施加“魔法”前往“城堡”的“魔法师”。这位由17岁新人声优武内骏辅饰演的P（通称“武内P”）由于其高大且长相凶恶的外表、低沉的嗓音，加上刚毅木纳不善言辞的个性，和之前的制作人角色反差极大，在网络上一度引起了大量话题，也成为了这部动画中的一个有趣之处。

而作为一部偶像动画，偶像们在舞台上活跃地唱歌跳舞的场景演出自然是受关注的重点。而《灰姑娘》也继承了本家动画的作风，在舞台场景上使用了3D背景+2D手绘人物进行制作。近年的偶像动画，舞蹈部份多数以3D CG制作，甚至游戏版的《偶像大师》也是以精致的3D演算舞台演出为买点，使用2D作画不但成本更高而且作画崩坏的风险也很大。即使如此，动画制作组还是让我们看到了流畅的2D舞蹈动作、舞台运镜以及精美的特写静画，对《偶像大师》充满爱的制作组不得不让人脱帽，同时祝福他们的肝（笑）。

推荐对偶像题材有兴趣的读者看一下《灰姑娘》，因为即使没有游戏的背景，这也是一部非常优秀的动画作品。而现在2011版《偶像大师》也正在重播，7月份的《灰姑娘》下半季动画以及“《偶像大师》10周年演唱会”更是让人期待不已。我们的目标，是“TOP IDOL”！！



窃取美浓的“蝮蛇”——《国盗物语 斋藤道三》

推荐人群：日本战国历史小说爱好者、喜爱日本战国游戏的玩家



对日本战国小说感兴趣的玩家相信对“司马辽太郎”的大名不会太陌生，这位大师一生撰写了无数的经典历史小说，而且题材并不局限于日本，还有楚汉相争时代的《项羽与刘邦》、明末清初期间的《鞑靼风云录》等以中国历史为背景的小说同样精彩纷呈。个人阅读的第一本日本战国题材小说《丰臣家的人们》就是出自这位大师之手，在经历了《太阁立志传》、《信长之野望》等游戏作品的熏陶后，当我在图书馆幽暗的角落找到这本封面早已泛黄的书籍时（1983年版），简直是如获至宝。

《国盗物语》是司马辽太郎在1963年开始创作的小说，分为《斋藤道三篇》和《织田信长篇》两部，在1973年和2005年曾两度被改编为电视剧。这里要介绍和推荐的是第一部，因为以信长为主角的作品实在太多太多了。玩家们认识斋藤道三大多因为他是浓姬（归蝶）的父亲、信长的岳父，而最广为人知的事件就是与信长的正德寺会面，以及在女儿出嫁前将短刀赠予她时的对话。不过这已经是他戎马生涯晚期的故事了，不

了解道三精彩的一生根本不明白他为何会被称为“蝮蛇”。

拜阅《国盗物语》后，各位就能了解到这位枭雄的发家史。道三最初以区区僧侣的身分，凭自己的能力入赘商家，一跃成为京都的商人，随后选定了美浓这片沃土展开他的“窃国计划”，最终成为一代大名，堪称战国时代“下克上”的典范。除了拥有庞大的野心外，他也具有相当深厚的文化修养以及打破陈腐的创新意识，这两点后来被他的两个“弟子”——明智光秀和织田信长分别继承。在一般人看来，道三的行径与恶人无异，也难免会遭到世人的非议，但借用小说中的原话——“偶尔，历史会造就英雄。而不是经常。理由是一个稳定的社会根本不需要英雄豪杰这类的特殊人物。或者说，在稳定的社会秩序中，出现一个百年不遇的怪人反而会成为一剂毒药。只是，这些秩序总是会变得陈旧。旧有的秩序腐朽溃烂时，如果原有的统治阶层丧失了统治能力，那么，人们就会翘首盼望着这剂毒药能够挽救他们。”——斋藤道三就是这样的“毒药”。

《斋藤道三篇》的故事在道三与织田信秀的数度交锋中告一段落，而这位乱世枭雄的终曲以及未实现的野心则在《织田信长篇》中续写。司马辽太郎细腻的文笔能把读者深深吸引到小说的情节之中，书中甚至有一段他与想象中的道三隔世对谈的插曲，也直观地展现了作者对于“美浓蝮蛇”的看法。


▲《信长之野望 创造》中的斋藤道三形象，给人胸怀城府、老谋深算的第一印象。


▲《战国无双 编年史3》中斋藤道三也有特殊形象，但在第一仗就“领了便当”。


白菜 推荐

《食戟之灵》——美食？卖肉？都有都有！

推荐人群：美食题材作品爱好者、漫画原作FANS、屏幕清洁党

在今年的4月动画中，有一部作品非常吸引我的注意。美食料理类题材一直是个人的偏爱，为了当年动画原创了不明觉厉结局的《中华小当家》，我还特意去找来原作漫画进行补完（当然原作结局也有点赶工痕迹就是）。这些年来也陆陆续续看了《华丽咖喱食桌》、《日式面包王》等作品。（《美食的俘虏》？抱歉，我认为那只是挂着美食幌子的战斗作品。）于是当《食戟之灵》打着料理漫画的旗号在Jump上开始连载时，我立刻就保持了高度的关注。最终如愿以偿等来了这部作品的动画化，为其高品质一锤定音。漫画原作为附田佑斗、作画为佐伯俊，又是作者与画师合作的作品——个人还是非常欣赏这种合作方式的，正所谓术业有专攻，原作思考如何让情节引人入胜，作画则在画面构成上下更多的工夫，强强联手能让成品的质量锦上添花。另外佐伯俊当年可是画小薄本子的，妹子形象塑造绝对够资本让人垂涎三尺……

咳咳，扯得有点远了。说回正题，在今年的4月动……不对——《食戟之灵》这部作品从概念上来说，走的还是少漫升级打怪的路线，而且“战斗”地点也选在了少年们喜闻乐见的校园之中。整个主线大致可以概括为：主人公幸平创真在超强的父亲的调教下，从小烧得一手好菜，高中在父亲的推荐下进入了日本料理笔头学园“远月”，要在这个残酷的环境中克服各种各样的难关，最后以优秀的成绩毕业，成为一个伟大的料理人。既然是校园故事，肯定少不了青春热血桥段，比如与宿敌进行战斗后培养出的真挚友情；比如靠着自己的优异实力拯救妹子于水火之中，名正言顺开后宫；还比如这类学园一定会定期举办决定校内排名的“天下第一武道会”，然后让主人公在里面各种过关斩将收小弟……等等，总之只要你是标准的少漫爱好者，这些桥段足以让你热血沸腾。

再来说说作为本作的主旨，同时也是角色们战斗的武器——美食。作品中对于美味的表现手法，沿袭了料理类作品的王道——通过“被验体”（笑）的解说和夸张反应，来衬托出食物所带来的美味冲击。解说方面保持着比较专业的详细度，而反应方面并没有走上《日式面包王》那种过度夸张的风格，也不像《华丽咖喱食桌》那样缺乏冲击感，保持着一个比较好的平衡点。再加上佐伯俊的深厚功底（习性），当“被验体”为女性角色时，其动辄爆衣、红晕满面、快感连连的福利镜头也让各位读者不由得春心骚动，并将引发该现象次数最多的主人公亲切地称呼为“药王”——谁叫你整天在菜里下药（笑）！当然调侃归调侃，原作中也保持了极高的料理登场率，平均每1～2话就会有一品美食出现，而且经过详细的解说后，是真正能够在现实中重现的料理。这一点可不是我胡吹乱诌，事实上当动画播出以后，每一话出现的美食都有好事观众在现实中进行重现，并且也获得了多多少少的反响。至目前为止，无论动画还是漫画中尚未出现如同《中华小当家》后期那般无法重现的幻想料理，个人认为这也是本作的一大魅力所在。

最后要稍稍提一下，个人认为这部作品还有一个很棒的亮点，就是主人公的等级设置。假设把整个世界的厨师等级按1～99分级，那些在世间已经被称为传说级别的料理人，无疑都是90级以上（例如主人公的老爸）；毫无亮点的路人角色与负责充当炮灰的一般厨子划分至10级以下；远月学园一般学生的等级差不多在20级左右；一般意义上的优等生（在课程上能够及格，在合宿活动各种试炼中不被刷掉的那一类）差不多在30级～40级之间；远月的顶点“十杰”实力尚未完全显露，但从气势上来看绝对也是70级以上了。在这种等级设置中，主人公进入学院时等级差不多在50级左右——这个等级相当有趣，既可以通过吊打一般学生让读者享受狂霸酷叼拽的快感，也可以在与宿敌和同伴的互动中保持一种进退皆可的微妙局面，根据剧情需要适当制造出紧张感，还可以越级挑战强大的对手，来展现主人公面对逆境爆发出的少漫精神，在衬托出对手强大的同时，也为这个高一男生留下了充足的进步空间与动力。

目前动画尚在热播之中，漫画也进展到了“十杰”大量登场的新一轮剧情开篇，两边都有着不俗的观赏性。强烈推荐给喜欢少漫桥段的读者，品质保证。



游人望远镜

自从动画《食戟之灵》播出后，网上就有了不少还原原作料理的帖子，甚至还有视频手把手教你怎么做。当中的大部分内容其实都是在告诉观众，没有附带光环的话想要做出主角那种效果是不可能的。前几天在朋友的指名下去做了其中的一味“夏里亚宾牛排”，然而从买肉的那一瞬间就已经犯下了极大的错误导致最后出现了黑暗料理。抱着重投咖喱界的心情，开始本辑的“游人望远镜”吧。

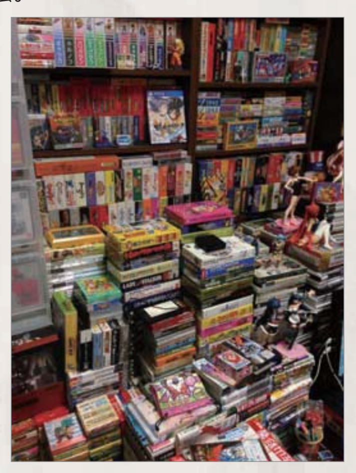
栏目主持 | 虫无兮

高木谦一郎



“《闪乱神乐”》系列”制作人，最新作为《闪乱神乐 真红》

即使是在今天的地震中也没有崩塌的地下最强。



5月30日

白菜：游戏就算了，手办也没掉下来真是不可思议。

阿鲁：我看到了《1942》和《1943》……收藏真是丰富。

池尻大作



Filament董事长，“《大众高尔夫》系列”制作人，最近作品为“《Juzu》系列”和《口先番长》

基本是螃蟹。
※然而并没有螃蟹的成分。

日本企业对蟹柳所倾注的热情真叫人感动。



5月13日

昴星团：好吃就行，不用想太多。

虫无兮：这就像果汁厂商总是倾注于只用香料调配出接近原味的水果味汽水。



山本正美

SCEJA海外发展部部长，代表作为“《勇者别嚣张》系列”

才不要这样的盐味拉面啊！





5月19日

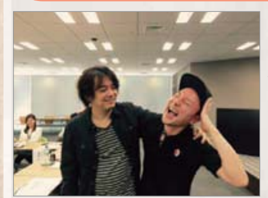
白菜： 娘娘腔一样的咸味是什么鬼味道……

阿鲁： 如此魔性的包装，我倒是很想来一发。



松山洋

CyberConnect 2总裁，代表作有“《.hack》系列”和《乔乔的奇妙冒险ASB》

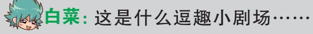


这一次的段子的结局：“小洋，你带披萨来是很感激啦，但是Level-5社内可是没有烤箱的啊。”“哎呀！那我下一次烤好了再给您送过来。”锵锵～（这之后很认真地召开了会议。）

5月25日

昴星团： 为何总感觉前后两者并没有什么区别……

白菜： 这是什么逗趣小剧场……



虫无兮： 总感觉结尾应该是“没烤过的披萨最后被工作人员负责地吃掉了”。



小高和刚

隶属Spike Chunsoft游戏制作人，负责“《枪弹辩驳》系列”剧本



今天是《绝对绝望少女》导演佐佐木的婚礼！小高亲身扮演了黑白熊！真是的小高先生简直太为同事着想了！咦？那么这张照片到底是怎么拍的？这个可是不能说的秘密啾！

5月30日

果汁： 让黑白熊来庆祝婚礼到底是有多绝望。

白菜： 总觉得下一秒黑白熊就要掏出杀人动机了。



水口哲也

著名音乐游戏制作人，代表作有《REZ》、《伊甸之子》等，最新作为手机游戏《18》

50岁生日时和大家约好的，要学会冲浪。只要坚持挑战，无论到了多少岁人都是可以进化的。于巴厘岛。



5月27日

昴星团： 最后一句话好热血，被感动到了。（泪）

苍穹： 50岁开始学冲浪好评！只要有心向学，没有什么“太晚”。

华彩无双

栏目主持：苍穹

经过《战国无双4》、《编年史3》和《战国无双4-Ⅱ》三款作品的沉淀，4代新增人物的个性已经完整地呈现出来，今后"华彩无双"专栏就结合历史和游戏刻画两方面，继续来聊一聊《无双》中的角色形象。本辑的人物是井伊直政，虽然他只在《Z54-Ⅱ》一作中登场，但拥有主角级待遇，性格特点也非常鲜明。



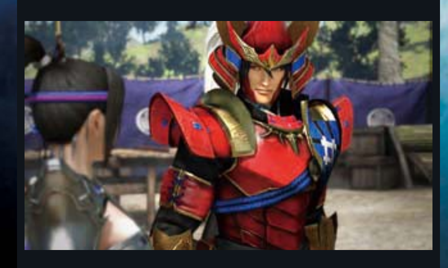
赤色新星·井伊直政



历史记载：智勇双全的赤鬼

在218辑的专栏中就曾介绍过，在父亲井伊直亲因谗言而被今川氏真处死、母亲也改嫁他人后，年仅两岁的虎松被井伊直虎收养。直到直虎亡故后，22岁的虎松才元服改名为"直政"并继任井伊家家督。还是德川家康小姓的时期，直政在攻打武田家的高天神城之战中就数立战功。家康非常赏识这位年轻人，不但将养女嫁与直政，更将他编入"旗本先手役"（注），与本多忠胜、神原康政成为同僚。在德川家吸纳了武田家的旧臣后，直政被任命为精锐部队"井伊赤备"的大将，领井伊谷4万石俸禄。在小牧长久手之战中，直政手持长枪勇猛作战、率领赤备军屡立战功，由于赤备头盔两侧有如同鬼角一般装饰，直政也被称为"井伊赤鬼"而天下闻名。他以侍大将的身分率领1万名精兵，人数甚至比德川家的谱代重臣本多忠胜、神原康政、酒井忠次等人更多。在1586年家康上洛朝见丰臣秀吉时，直政也随同前往，其武力和政治手段获得了秀吉极高的评价，被授予从五位下的官位并赐姓丰臣。此后直政还参与了小田原征伐战，在所有武将中他是惟一一个发动夜袭并成功攻入小田原城内的，其武名也再次震惊世人。

在为德川家奠定霸业的关原之战中，直政与本多忠胜共同担任东军的监军，堪称东军的指挥核心。而在与全国诸大名的斡旋中，直政也展现了他高超的政治手腕，为东军争取到京极高次、竹中重门等势力，极大地打击了西军的士气。原本被任命为东军先



注：德川家康的独创军制，并不是像一般的"旗本"那样只负责护卫，而是作为旗本部队的前锋积极地投入前线展开机动作战。在《信长之野望 创造》中也是德川家的专属政策。

锋的是福岛正则，但直政不顾违抗军令、率先与西军交锋，并奋力击杀岛津义弘的侄子岛津丰久。但他也在追击岛津军的途中受到枪击落马，身负重伤。战后直政不顾伤势未愈，为巩固德川家来之不易的胜果而尽心竭力。两年后，井伊直政因关原之战的枪伤诱发破伤风身亡，死时年仅42岁。

作为“德川四天王”之一，井伊直政值得大书特书的事迹数不胜数。他不但是史上著名的美男子，而且为人也极其忠义。直政在秀吉与家康对峙期间，曾担任过秀吉之母的护卫，因此深得秀吉的赏识。然而在秀吉召开的茶会上，面对背离德川家的石川数正时，直政难以抑制愤怒地说：“我拒绝与这个背弃先祖侍奉的主君、跑来追随殿下（秀吉）的胆小鬼同席！”他虽然没能亲眼目睹江户幕府的建立，但凭自己一生尽忠为德川家的未来打下了坚实的基础。在江户幕府两百六十余年的执政期间，井伊家先后共有6人出任大老的要职，足见该族深得将军的信赖。

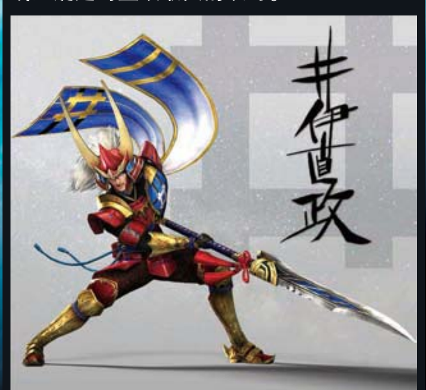
游戏形象：飞速成长的新人

游戏中最先给人留下印象的自然是井伊直政的口头禅“ダメです、ダメすぎます”。这句话的起因是其养母直虎继任井伊家家督时，家臣都对这位女性抱有怀疑和不信任的态度，常常说她“不行啊（ダメだ）”。年幼的直政总是跟在母亲身后，每当这时他就会对家臣回嘴说“你更不行（ダメすぎる）”，久而久之就变成了他的口头禅。

井伊直政在游戏里的初阵是长筱之战，他在此目睹了拥有“战国最强”之名的武田赤备军殊死奋战的身姿，德川家康希望同样勇猛果敢的直政能够继承赤备的精神。直政非常清楚井伊家作为德川外样家臣的身分，故年轻气盛的他在战场上总是竭尽全力地拼杀，视负伤为荣耀，而且常常单骑突出，只求比谱代家臣更活跃，为德川家取得最大的战果。由于直政喜欢单兵作战，甚至无视战局和上级将领的指示，他并不为德川家的其他家臣所认可。本多忠胜非常欣赏直政，但也很清楚不能任由他肆意妄为，否则这个年轻人总有一天会枉死沙场。于是忠胜如同严厉的导师一般，对直政以“新人”相称并不断地教导他思考“对于德川家而言，什么才是最佳的结果？”不过直政一开始根本听不进去，因为他觉得自己是为了德川家拼尽全力并没有什么不对，他甚至认为忠胜在战斗中根本没有尽全力，只是为了个人的“无伤”之名。

然而当神原康政等人为了救援在战场上陷入重围的直政而负伤后，他也开始有所动摇，忠胜趁机告诫他“为同伴夺得战功而欢喜，弥补同伴失策所形成的不利，这才是德川家的战斗方式，而没有谱代或外样家臣之分”。终于，在面对丰臣秀吉大军的小牧长久手一役中，直政彻底领悟对于视家臣如宝物的德川家康而言，“不损失武将的完全胜利才是最佳的战果”，他也开始在战场上学会审视大局，并配合同伴的行动。

在迅速成长的过程中，直政在围攻小田原城时遇到了继养母、家康、忠胜后又一位对他影响重大的人——岛津丰久。这个单纯的年轻人视直政为自己的劲敌，并以他为努力追赶和超越的目标。当两人以敌对的身分在关原战场上再度相逢时，毫不留手地全力一战是对彼此的最大尊敬。正如丰久临死前所说“正因为有你这个劲敌我才能奋战至今”，对于直政而言，丰久同样是他成长的催化剂。最终直政从一位鲁莽的新人蜕变成德川家的栋梁，虽然忠胜依旧称他为“新人”，但与他并肩奋战无疑是对直政最大的认可。



栏目主持：苍穹

生化禁区

本辑专栏来回顾一下GBC平台的《生化危机 外传》，这个掌机平台的首款《生化》作品在整体风格、战斗系统和剧情套路上与系列其他作品截然不同，虽然最终被打入系列黑历史，但其实还是有一些可圈可点之处的。如果各位玩家有心怀旧，不妨找出模拟器来感受一下在当时那个机能极其有限的环境下，完全针对掌机所开发出来的《生化危机》。 文 生于十月革命

《生化危机 外传》回顾

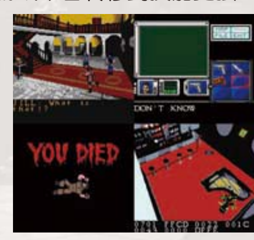


在掌机上孕育的生存恐怖

2001年5月，Capcom公布了《生化危机 外传》登陆任天堂掌机GBC的消息。当时的玩家对于GBC上的《生化》的记忆还停留在两年多以前公布的初代移植版上，可惜这个由英国公司HotGen代为开发的移植版最终还是胎死腹中。因为机能所限，游戏移植后的整体表现并不能让Capcom满意。这次Capcom将《外传》交给了同样来自英国的游戏公司M4，之前M4正在为Capcom执行《恐龙危机》GBC版的移植工作，而这次《外传》的新计划也替代了《恐龙危机》的移植计划。

虽然GBC版《恐龙危机》没有顺利诞生，但M4还是通过之前的工作积累了很多在掌机平台上开发此类游戏的经验。M4的美术设计师Elliot Curtis在后来的一次杂志采访中也表示，HotGen在移植《生化》初代时尝试完全照搬的移植思路是可笑的，“这是在掌机上开发游戏，必须设计一个适合这个平台的游戏系统才可以。”Elliot如此说道。

《外传》的发售日被定在了2001年的年底，并由发行商Virgin Interactive在同年9月放出了第一批截图。在这期间M4还试图说服Capcom将游戏平台转移到技能更强一些的掌机GBA上，以便给予他们更多的发挥空间，也可以使游戏拥有更好的画面。但是Capcom和发行商Virgin Interactive最终



▲惨遭终止开发的《生化危机》初代GBC版，完成度已经相当之高。

没有同意这一请求，因为双方都已经无法再拿出更多的预算资金了，于是M4也只能继续在GBC上开发本作。2001年12月，《外传》率先在欧洲发售；次年3月，游戏在日本地区发售；发售最晚的美版则于2002年6月上市。

大相径庭的系统和玩法



在《生化》初代的GBC版被取消之前，开发公司HotGen一直在尝试尽最大努力还原PS原版的神韵，从游戏画面到系统，所有的一切看起来都像是《生化》初代的2D版。由于载体是在当时容量极为有限的卡带，游戏中的对白语音全部改由文字代替。即使是这样，游戏整体的感觉还是无法令人满意，简笔画一样的人物与敌人毫无代入感，完全平面化之后的游戏画面也让人迷失方向。最终导致了Capcom无奈地叫停了这款勉为其难的移植作品。

HotGen的失败也让这次《外传》的开发商M4公司看清了在掌机上开发此类游戏的方向，他们意识到只是简单地照搬是没有结果的，也会因为墨守成规而把自己逼进死胡同。于是制作组开始从最底层对游戏开发进行彻底的改进。

首先是探索部分，之前主机平台上的《生化》作品都是3D的人物模型在3D的环境中活动，然后在中间辅以预先渲染好的2D化的平面背景，由于采用了固定的镜头视角，这种展现方式不但不会穿帮，反而极大地烘托出了游戏的电影感。然而这种方式在当时机能不是很强劲的掌机上就无法实现了，之前惨遭取消的初代GBC版也是在这方面遇到了瓶颈，结果变成了一款不伦不类的2D游戏。制作组索性抛弃了这种固定视角的立体展现方式，大胆引入了在2D游戏中流行的地图行走模式。这样一来，2D人物和背景之间的分别就不会那么模糊不清，可展现的场景区域得以扩大，一些有关解谜的元素也得以保留。角色和敌人有了更顺畅的移动方式，甚至可以快捷地在数名角色之间进行切换。

接下来是战斗系统，这方面和主机平台上的《生化》作品也有很大差别，以往的战斗系统是“举枪→开火→走位→举枪”的即时方式，这里面包含的数据运算量并不是当时掌机那有限的内存所能驾驭的。于是M4的制作人员又想到了一个折衷方法——将战斗做成触发式的，当角色和敌人接触时，才会进入战斗画面，此时地图上的一切都会消失，只留下敌人与必要的图标和指令。这个设计的灵感来源于Atari主机上的一款叫做《Dungeon Master》的冒险游戏。起初M4方面的设计师设想的是利用方向键控制准星然后对敌人进行瞄准射击，然而这种方式无论怎样优化都会有一些卡顿延迟的现象出现，大大影响了游戏的流畅性。正在他们为此而焦头烂额的时候，Capcom方面派来担任顾问工作的三上真司提出了一个改进意见——制作一个不断横向摆动的光标，玩家需要按动按钮停止光标，然后系统会根据光标所处的位置来对敌人造成不同的伤害，甚至还可以做出“射失目标”的意外效果。M4的制作人之一Tim Hull起初对这个方案并不感冒，但是在试玩了之后，他开



▲《外传》中丝毫不马虎的过场剧情和标题画面。

始对此大加赞赏。这种对玩家有一定反应要求的机制不但让战斗更加多样化，也让游戏时的紧张感大大增加。于是游戏的战斗系统也就这样确定了下来。



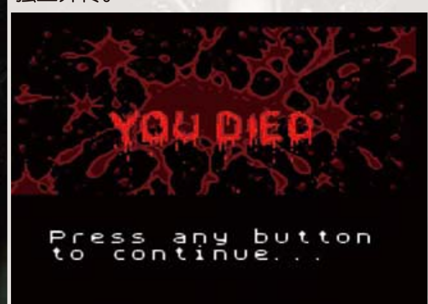
▲虽然地图展现形式发生了变化，但是场景的复杂程度并不亚于主机版。

前无古人后无来者的剧本

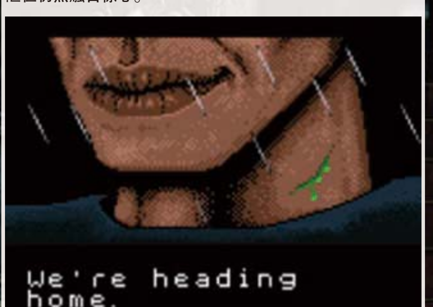
《生化危机》系列的剧情一路走到现在，经历了无数次更换编剧，还在2005年经历了《生化危机4》这样对系列世界观近乎毁灭性的“打击”，那之后的剧情走向就像脱缰野马般地发展，曾经让无数玩家沉浸其中的故事和伏笔也离他们越来越远，不由得让人扼腕叹息。而在《外传》诞生的时代，前面提到的遗憾事件还没有发生，Capcom在同时期发售的《生化》初代的NGC重制版反而正在利用全新构筑的细节来为之后的续作埋下伏笔。不过《外传》却没有像主机上的几款《生化》作品那样继续编织不断丰富的世界观，而是像它的标题那样，讲述了一个独立于已有世界观之外的全新故事。

《外传》的剧情讲述了在浣熊市事件中幸存的前警官Leon S. Kennedy和前S.T.A.R.S.队员Barry Burton加入了地下反安布雷拉组织之后，潜入一艘名叫“星光号”游轮进行调查的故事。在这里他们遇到了熟悉的丧尸怪物和一名神秘的小女孩Lucia，当然还有一只拥有恐怖拟态变形能力的怪物——B.O.W.。在经历了一番惨烈的求生之旅后，三个幸存者终于得以逃出生天。然而在救生艇上向总部汇报的Leon的颈部却流出了和B.O.W.一样的绿色血液，一丝诡异的微笑也在“Leon”的脸上凝固……

在向来以大团圆结局为主的《生化》系列中，主角的死亡仿佛是让人无法接受的，在之前的《生化危机 代号维罗妮卡》中，男主角之一Steve Burnside的死亡情节就让不少玩家为之动容。而在《外传》中，曾经作为《生化危机2》男主角的Leon则直接不知所踪，甚至还被会变形的怪物顶替了自己的身分。这样前所未有的剧情又是出自谁的手笔呢？这个人正是本作的顾问之一，也是《维罗妮卡》的游戏导演——加藤弘喜。他在执导《维罗妮卡》的时候就因为Steve的生死问题和时任制作人的三上真司有过数次争执，还自称曾经在某晚豪饮一番之后借着酒劲写就了视频资料《Wesker报告书》的剧本。这次在《外传》中，特立独行的加藤弘喜又创造了一个失踪的主角被变形怪物代替的结局。不过，这一作的剧情因为冲突太多无法和前后的剧情接续，在后来并没有被囊括在“《生化》系列”的剧情年表中，和标题一样成为了彻头彻尾的平行宇宙式的独立外传。



▲系列特色之一的死亡画面也被保留了下来，虽然有些简陋但仍然触目惊心。

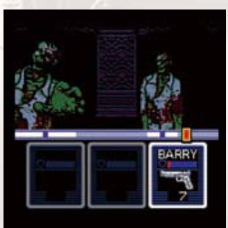


▲结局中Leon脖颈上留下的绿色血液和诡异的微笑让《外传》剧情成为系列的黑历史。

并不公正的市场反应

虽然M4在《外传》中加入了很多新元素来让这款掌机上的《生化》游戏更加丰富多彩，但是评论界尤其是各大游戏媒体却并不买账。GamePro表示这款游戏因为画面的原因让恐怖的气氛大减；IGN则认为《外传》的存档机制并不适合掌机游戏，解谜中也缺少了“收集道具解开谜题”这一环节；GameSpot的意见和其他媒体基本一致，但他们却出乎意料地对游戏中峰回路转的剧情进行了赞誉。

《外传》在游戏画面上确实无法达到主机平台的标准，但笔者认为欧美媒体对本作的态度却有失公允。游戏中没有保留太多的解谜道具的收集，由于地图的平面化，行进路线并不像3D游戏那么清晰，解谜道具的减少反而让游戏更加流畅，最大程度地减少了玩家的厌烦感。而在物资方面，游戏中的弹药数量并不多，甚至比主机平台的几款《生化》作品还要少，但是武器的种类却没有丝毫马虎，不同的武器对不同的怪物都可能有特殊的效果，也丰富了战斗中的选择。药草相对于之前也增加了黄色和紫色这两个功效各异的种类，也考验了玩家的计划能力。滑动条式的战斗系统和简陋却诡异的背景音乐也让游戏的紧张感丝毫不逊于它的前辈们。如果放平心态，真正投入到当中的话，相信玩家都能发现这款游戏的亮点所在。



▶游戏的战斗画面，还可以同时对付一只以上的敌人。


▲丰富的道具和武器，防弹衣和新型药草的设定甚至比后来的《生化危机4》还早了数年。

让人五体投地的山寨游戏

很多拥有“小霸王学习机”的玩家对外星电脑科技有限公司这个名号一定很熟悉，这所位于中国福州的公司配合小霸王的主机推出了数百款在国家版权局注册的自主版权的游戏卡，特别是外星科技中文游戏卡，更是家喻户晓。《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《重装机兵》和《足球小将》等FC版的汉化版就是这家公司制作的。这里要说的就是他们的又一力作——《生化危机》初代的FC逆移植版。

在这个逆向移植的版本中，游戏的地图被改成了和《外传》一样的2D显示方式，在遇到敌人之后，也会切入第一人称视角的战斗画面，《外传》中的滑动条的攻击方式也被完整的照搬了过来。令人“感动”的是，游戏的状态栏与收集道具和钥匙来解谜的机制也被还原，玩家甚至可以和原版一样利用捡到的色带在打字机前存储游戏。剧情中的所有对白也几乎是一句不少地用文字形式展现了出来，采用的人名还是当年由育碧上海汉化的PC汉化版《生化》初代中所使用的版本。

值得一提的是，现在网络上可以找到这个逆向移植版的Rom镜像文件，但是由于文件本身的不完善，导致利用模拟器体验游戏的过程中经常发生卡死的现象，如果大家有勇气和时间的话，可以找来娱乐一下。这款游戏的名声也已经传到了《外传》的开发公司M4的耳朵里，他们在听说这款游戏的存在之后也只是付之一笑，表示自己受宠若惊，笑称自己设计的游戏系统得到了继承。美术设计师Elliot Curtis也幽默地表示：“这是我见过的最好的FC游戏了！”



▶像模像样的国产游戏《生化危机》FC版，还是RPG类型的哦。



在上辑的栏目中小编只介绍了河童和水虎这两只颇具渊源的妖怪，想必诸位读者都觉得不过瘾吧？而在本辑中小编除了会给大家介绍人鱼、海坊主、舟幽灵（船幽灵）和桥姬这四只与水有关的日本妖怪外，更是会带来与它们分别相似的中国版妖怪的故事。那么接下来就让我们走进本辑的“妖物志”，一探关于它们的诡秘传说吧！

水中妖怪篇（下）

人鱼VS陵鱼·鲛人·海人鱼



▲《今昔百鬼拾遗》中描绘的人鱼。

日本自古就流传着关于人鱼的传说，最古老的记录可以追溯到691年。在日本留传至今的正史——《日本书纪》中就曾提到过一名摄津国（今大阪）的渔人捕捉到了人鱼。江户时代之前，日本人公认的人鱼只是长着人脸的鱼。到了江户时代后期，在欧美的人鱼传说的影响下，日本的人鱼渐渐变化成了上半身为人形，下半身为鱼尾的姿态。

在日本的某些地区，人鱼的出现意味着灾难。比如江户时代的越中国（今富山县）曾出现过一条全长11米的、长着角的人鱼，当地人用了450根铳才将它击退。而在若狭国（今福井县南部），曾有渔人发现了在岩石上酣睡的人鱼，当渔人将其杀害后，村民经常会听到巨大的海浪声，当地大地震发生的频率也越来越高。

而对部分地区的日本人来说，人鱼有着象征长寿和避免火灾的吉兆含义。例如在和歌山县桥本市的西光寺据说就收藏着一个全长50厘米的人鱼木乃伊，当地人将其视为长生不老和无病无灾的象征对其顶礼膜拜。而在福冈县福冈市的龙宫寺也传闻埋葬着人鱼，当地人还将出现人鱼一事视为国运长久的瑞兆。

◀《妖怪手表2》中温柔可爱的人鱼是极乐温泉的老板娘。

►《胧村正》中妖艳动人的人鱼。

在日本各地还流传着只要吃了人鱼肉就会长生不老的传说。据说古时候有名男子被一个不认识的人招待去家里吃饭，其中的一道菜就是人鱼肉，不过男子没有吃人鱼肉而是将其带回了家中，他的女儿在毫不知情的情况下吃掉了人鱼肉，于是获得了长生不老的能力。之后这个女子辗转多个村落居住，几任丈夫和认识的人也都相继离世，于是这名女子选择了出家为尼。成为尼姑后，她踏上了周游全国的旅程，并在日本各地都种

上了杉树、椿树和松树等植物，最后在若狭国（今福井县的岭南）的空印寺圆寂，享年八百岁，因此被尊称为八百比丘尼。不过在崇拜人鱼的冲绳地区，人们将食用人鱼肉奉为禁忌，并流传着食用了人鱼的肉便会招致厄运的传说。



▲传说中八百比丘尼圆寂的地方。



◀《妖怪手表2》中使用进化道具就可以将人鱼进化为八百比丘尼。



▶《讨鬼传·极》里的『八百比丘尼』御魂。

在中国也有着多种近似人鱼的妖怪。比如《山海经 海内北经》中就提到一种名叫陵鱼的奇异生物，它生活在海中，长着人的脸和手足，以及鱼的躯体，其啼声如同小孩。干宝的《搜神记》中还记载道“南海之外，有鲛人，水居，如鱼，不废织绩。其眼泣则能出珠。”据说有的鲛人还会在离开水域后住进人类的家里，它们为主人家提供自己所织的绢布，离去时还会索取一个盘子，哭出满盘的珍珠作为酬谢。而在《洽闻记》中则记录了有一种名叫海人鱼的妖怪，其体长5～6尺，容貌娇美，皮肤似白玉，头发就像马尾一样舒展，鳞片上长着一些细毛。值得一提的是，中国的人鱼传说多不认同人鱼与人类通婚，但海人鱼是个例外，传说在中国临海的部分地区，一些寡妇会专门捕捉海人鱼，并将其饲养在池塘或沼泽中排遣寂寞。



■外表魔性的陵鱼。

海坊主VS海人



▲歌川国芳笔下的海坊主。

海坊主身高五、六尺，体型硕大，它的头部光滑圆润，没有毛发，因此也正应了“坊主”（中文意思为“和尚”）的名号。

海坊主多现身在夜间的海上，由于它的出现一般都伴随着狂风大作和波涛汹涌等异常的海面状况，并会掀起数米甚至数十米的巨浪将渔人们的船击得粉碎，因此深受渔人们的敬畏。据说有的海坊主还会改变自己的外貌，比如在岩手县就有着海坊主会化身为美女引诱人类与其前往水中嬉戏的传闻，被引诱的人只要一入水，海坊主就会马上变回原形并将其吞食下肚。而在和歌山县的三井寺，据说有一只体型巨大的海坊主，它有着茶色的头发、橙色的眼睛、鳄鱼的嘴、鱼的腹部和虾的尾巴，叫声则近似牛，在外表上可谓海坊主中的另类。

在日本关于海坊主的故事记载有不少，据古典随笔作品《雨窗闲话》记载，三重县的渔人们由于惧怕月末频频出现的海坊主，因此会在那一段时间里禁止渔人出海捕鱼。而某个渔人由于生活所迫，不得已打破了这一禁忌，正当他在海上捕鱼时，海坊主突然出现并问他：“你觉得我可怕吗？”，这名渔人回答海坊主道：“没有什么比生存更让人觉得可怕。”听到这句话后海坊主便消失了。江户时代的古典著作《奇异杂谈集》中也记载了一个名叫“黑入道”的海坊主的故事。据说三重县前往伊良湖岬的船只一般都拒绝搭载单名女客，某个名叫善珍的人却强行将自己的妻子带

果汁：看见这些妖怪就让我想起《地狱老师》。

上了船，正当船行走在湖面上时，突然狂风大作，面目狰狞的黑入道出现了水面上。书中对它的外形描述是——头有普通人类的五、六倍大小，眼睛中放着光，嘴巴约长两尺，形状近似马嘴，观者无不吓得魂飞魄散。为了挽救船上的人，善珍的妻子决然地跳入湖中被黑入道吞噬。


■面目狰狞的黑入道。

中国版的海坊主则叫海人，据《稽神录》记载，有一位姓姚的东州静海军官为了充岁贡在海边捕鱼，但由于天色已晚，捕到的鱼少之又少，正当他在唉声叹气之时，突然发现渔网中捕到了一个人形生物，它皮肤黝黑，全身都长着长毛，并拱手而立，姚氏问它话，它并不作回应。事后姚氏询问了水手，水手告诉他这是一种被称为海人的妖怪，海人的出现就象征着灾祸，最好将其杀掉，但姚氏觉得杀掉这样的神物才是不详，便对海人说："如果你能帮我捉来鱼，避免我交不上岁贡被免官，那么我就将你信奉为神灵。"，说完后就放走了海人。第二天姚氏出海收获了大量的鱼，几乎是平时所需交纳岁贡的一倍。


▶《胧村正》中出现的海坊主外表更近似章鱼。

《竖瓠广集》中关于海人的词条下则记载了某位海商的叙述：在南海偶尔会有海人出没，它们形如僧人，体型娇小，会登上船席地而坐，这时船上的人都不能打扰它，不然的话它就会掀起大风推翻船。《子不语》中也有关于海人的记载，据说有个渔人在海上撒网时，发现网变得特别沉，当他提起渔网时却发现网中并没有鱼，而是六七个小人趺坐其中，它们身上长着猕猴般的体毛，但头顶上没有头发，并且说着和人类无法沟通的语言，当地人便称其为海和尚。

舟幽灵（船幽灵）

在中国和日本都流传着不少关于舟幽灵的传闻。舟幽灵是死于水难的人的怨灵，对于它们的形态可谓众说纷纭，比如前文中提到的海坊主就被认为是舟幽灵的一种。除此之外，舟幽灵有时会化身为船，也就是俗称的"幽灵船"，有时则会直接以幽灵之姿显身于渔民的船上，或者变为妖火、山壁断崖等幻影出现在水面，更甚者还会化身为奇怪的声音，让渔人们担心受怕，不得安宁。

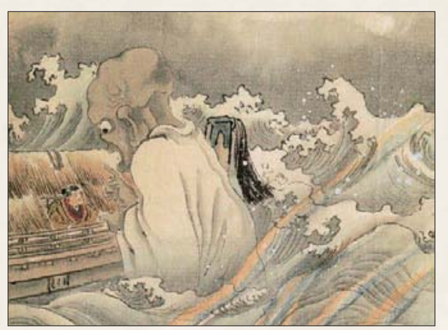

▲竹原春泉绘制的《绘本百物语》中舟幽灵。


▲《土佐化物绘本》中出现的舟幽灵就是妖火形态。

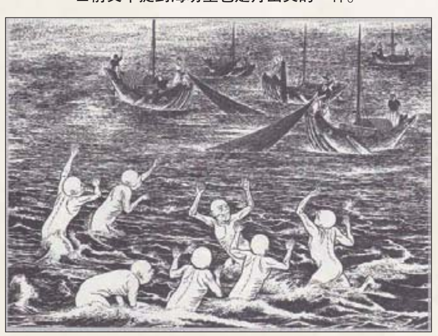
舟幽灵不仅会出现在海上，河川、湖泊、沼泽等地也有可能出现它的身影。舟幽灵多出现在下雨的白天、新月或满月的夜晚，以及暴风雨和雾气弥漫的夜晚。由于舟幽灵聚集着死者的怨气，因此它们的行动多以掀翻船只，溺死船上的人为主。比如在浓雾弥漫的夜晚出海时，有的渔民会发现船的前方突然出现了悬崖绝壁或者一艘帆船，如果慌忙避让的话则很有可能触上暗礁，顺势开船冲过去的话幻影反而会消失。

古时候为了避免船只在恶劣天气的时候遇难，人们会在岸上焚火为船只指明方向，而舟幽灵也会在海面燃起火焰，误导水手们的视线，最后导致船只被海涛所吞噬。除了导致沉船事故外，日本的高知县还流传着舟幽灵会致

使船上罗盘失控的传闻，富山县的舟幽灵则会绞死船员，将乘船变为幽灵船。



▲前文中提到海坊主也是舟幽灵的一种。



▲《中国妖怪事典》（妖怪漫画家水木茂绘制）中的舟幽灵都是溺水的亡灵。

中国的舟幽灵则更多是带着一丝诡异氛围。据传在海南岛一处叫“鬼哭滩”的地方，只要有船只行驶在海面，浪尖上就会突然出现百余具死尸追赶船只，但并不会加害于人。在浙江四明地区有一位姓郑的富商某天晚上在船上听到海面上传来了一阵锣鼓声，待声音靠近后他发现锣鼓声是从一艘大船上发出的，船上有几十人正高声呐喊并摇着橹。此船行进的速度超乎寻常地快，待其接近郑某的船后却突然潜入了海中，一段时间后这艘幽灵船又窜出海面，并飞速离去。船夫对郑某说看见此船是凶兆，于是一船人慌忙返航回家。



▲《跨过我的尸体》中名为“三途の渡し”就比较符合舟幽灵的描述。

桥姬VS怨洛神



▶鸟山石燕在《今昔画图续百鬼》中绘制的桥姬。

桥姬是一种会在桥边出现的女妖怪，由于桥姬的来源和水有一定的联系，因此在这里也将其算作与水有关的妖怪。在日本有着各种各样关于桥姬的传说，比如一个版本就是关于一个样貌丑陋的女子，由于她得不到自己心爱的男子的爱，便想把那名男子心爱的女子诅咒致死，于是她每晚都浸泡在水中作法，最后终于变成了妖怪害死了对方。此后，这名痴情善妒的妖怪便经常化身为美艳的女子在桥上勾引自己喜欢的男子，如果是遇到了不喜欢或者容貌比她还美的女子的话，她就会将其拖入水中并残忍地杀死。



▶娇美的洛神在中国被奉为水神。

而中国的怨洛神则与日本的桥姬有着异曲同工之妙，据《酉阳杂俎诺皋记上》记载，晋人刘伯玉妻子段氏生性善妒，一日刘伯玉当着段氏的面朗诵《洛神赋》，啧啧称赞洛神之美，并说道：“若是能够娶到洛神这样的女子为妻，夫复何求？”段氏听后心怀妒忌，当晚便投水自尽而死。七日后，化身为怨洛神的段氏出现在刘伯玉的梦中并告诉他：“你不是想娶洛神这样的水神为妻吗？我现在也变成水神了，你快来与我作伴吧。”于是半梦半醒的刘伯玉被引至渡口，并和妻子一样投水自尽而亡。

（完）

《第3次超级机器人大战Z 天狱篇》（以后均简称为《天狱篇》）发售已经有些时日，相信很多人都玩通了好几周目，接下来几辑都会就《天狱篇》的相关内容进行系统介绍。因为官方在《天狱篇》发售前便已经提及《连狱篇》是前作《时狱篇》到《天狱篇》的过渡作品，所以为了让各位朋友能更好理解《天狱篇》的内容，笔者觉得有必要对《连狱篇》的剧情进行比较详细的介绍。

文 古梓

栏目主持：阿鲁

翠星前哨战（上）

《连狱篇》故事发生的时间是在蓝色地球被杰米尼斯的伽德莱特困于时之牢狱中，Z-BLUE小队正处于苦战状态的时候。身为神秘组织克罗诺改革派的行动队队长，阿德本特却出现在被次元之壁隔绝了的另外一边的地球之上。

此时，阿德本特带着代号BLUE（以后均称其为蓝）的部下成功转移来到另一个地球，蓝表面上不说什么，但内心却对队长的机体居然拥有连时之牢狱都能突破的转移机能而产生怀疑。至于这另外一个地球，因为第一眼放眼望去就看到翡翠绿的大海，所以阿德本特称其为绿色地球。另外，阿德本特告诉蓝，既然都到这边了，也就不需要想方设法瞒过杰米尼斯和克罗诺保守派的眼睛，所以让其机体恢复了原本的灰色涂装。蓝又开始心生疑虑，毕竟当初失去了埃尔刚这个



坚强后盾后，改革派已经濒临灭亡，可队长和其机体一出现不仅拯救了改革派，还让这个组织获得比以前更强的力量，到底队长和他的这部机体是什么来头？

不料其心中的不安马上就被阿德本特看出来，他表示理解之余只希望蓝能相信自己。根据阿德本特的调查，绿色地球并非由统一政府管理，而是各区执行自治。赛德里亚尔来到这里后，采取各个击破战术，很快便建立起支配体制。说到赛德里亚尔，他们是众多星球种族的集合组织，即星间联合。为了阻止他们的暴行，也为了解救蓝色地球，阿德本特和蓝开始踏上打倒赛德里亚尔的旅程，但阿德本特很清楚此行并非只有他们二人，因为具有和自己的命运相互吸引的人就在这星球之上。

祈祷的少女

在某座城市废墟中，某抵抗组织已经快无力从赛德里亚尔手中保护这座城市，但他们早有觉悟，这本来就不是一场能赢得了的战争。敌人是规模不明、来历不明、目的也不明的外星人集团，而他们呢，不过是因为时空震动聚在一起的既无组织又无战斗力的人，不过他们仍决定要

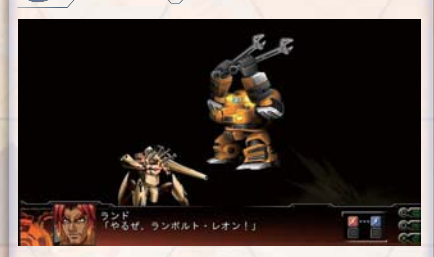


像自己世界的ZEUTH小队和ZEXIS小队那样誓死守护这里。这时，小原节子出现，她不希望大家去送死，所以决定以一人之力抵抗外敌，为众人争取逃难的时间。虽然她是该组织的王牌，但也绝不可能在众多敌人围攻下全身而退，更何况敌人的指挥官吉尔塔也来了，这正是让抵抗组织一败涂地的罪魁祸首。当他让节子投降无果时，居然用无辜市民的孩子进行要挟，眼看小孩就要遭遇毒手的千钧一发之际，不知道来自什么地方的攻击打中了吉尔塔的机体，节子也趁此机会成功救出小孩。



出手的人自然是阿德本特，在他和蓝的帮助下，总算让大家成功逃脱。虽然节子很感谢刚才阿德本特的及时出手，却对他明知道敌人手里有人质孩还直接开火的做法很是不满。阿德本特则不以为然，结果说明他的做法是正确的，随后他更直接地说出了节子是“悲伤的处女座”这个事实。之后问及节子其搭载晶球的机体时，得知她和机体巴尔格拉因时空震动而失散了。为了打倒赛德里亚尔，阿德本特希望节子能和自己同行。经过一段思考时间，节子最终决定加入他们，更带来了一个情报，她猜测赛德里亚尔的全面战略是为了确保LEY LINE（以后均简称为光之线），那是距离这里很近的一条发光线路，其中似乎流动着某种能量，而且这些线路好像是和赛德里亚尔据点相连接的。

追击的狮子



另一边，也有一个抵抗组织正遭受赛德里亚尔猛攻，眼看就快撑不住时，他们找来的得力帮手兰德开着机体出场了。刚开始，指挥官吉尔塔根本看不上兰德，不过见他一瞬间就把自己几部机体给拆了，便开始破口大骂，甚至还骂兰德是THE CRASHER，不料这词就是兰德的禁语，瞬间激怒了兰德，生生把自己逼到了绝路上。之后，我方三人赶到，阿德本特马上拉拢兰德，兰德一口答应了下来，因为他早看赛德里亚尔那帮人不爽，正好可以找这帮人打架，而且他绝对相信自己的直觉，说不定还能在路上找到钢狮子和梅尔。但奇怪的是，面对阿德本特，兰德似乎表现得不太自然，这令节子怀疑他是否从阿德本特身上感觉到了什么，近而产生疑惑，阿德本特寻找共鸣者的目的又是什么？

吃饭时间，兰德开门见山问阿德本特他们从哪里来，到这里的目的是什么，又是用了什么手段转移过来的。阿德本特只能透露一点点信息：首先，他们是从另一个地球而来，且和这个地球的物理距离很近，换言之，蓝色地球和绿色地球是存在于同一个世界的，而造成这一切的便是新世时空震动。之后，蓝色地球被彻底隔绝，而引发新世时空震动的正是赛德里亚尔。为了拯救蓝色地球，他才要来此打倒一切的元凶；其次，阿德本特的座机具有进行限定性次元跳跃的机能，靠这个他曾多次突破次元牢笼，调查周边地区。

天秤之盘

次日，又有一个抵抗组织被赛德里亚尔追击，危急时刻却收到一个信号，询



问是否需要他提供帮助。怎料组织的首领很是火大，大骂他是守财奴。于是那人居然开始和首领讨价还价起来。哪知道还没谈拢，敌人就先发动了攻击。没办法，他只得提前出手，而这人便是“摇摆的天秤座”晶球共鸣者久良。本以为展现过自己的身手后，对方肯定会雇佣自己，不料首领居然要他将敌人全部消灭，以验证其真正实力，说完还直接带队跑了。没办法，为了还债，久良只得硬着头皮战斗下去。没曾想后方又杀出一拨增援，而且还是FB（纵火魔）的人，他们一下子就认出久良，更希望他能加入，还说赛德里亚尔给的报酬很丰厚。虽然久良是个见钱眼开的主，却也是有自己的底线，他不仅断然拒绝了FB的邀请，更要将他们全部消灭才肯罢休。

在赶到的我方众人帮助下，总算击退了FB，当然久良却没能如愿拿到钱，而阿德本特要他跟自己走，更表示这同时也是特莱雅的愿望。从久良口中，众人得知他又欠下了100万G的债务。本想着在自己的世界努力挣钱，却莫名其妙卷入时空震动之中，至于他原本的座机利·布拉斯塔更是完全没开过（主要是越开欠债越多）。阿德本特答应他，只要协助自己结束战争，就会帮他还债。于是，终于凑齐了三个晶球共鸣者，节子希望阿德本特明确告知自己是不是晶球共鸣者。阿德本特表示只有掌握了黄道十二星座名称晶球的人才被称为晶球共鸣者，所以他并不是，同时他也坦言对自己以及座机仍有不甚了解的地方。所以，这趟旅行既是为了打倒歪曲人类进化的赛德里亚尔，也是为了探寻晶球的秘密。他还知道赛德里亚尔也在研究晶球，所以下一个目的地正是他们的晶球研究设施。

追求晶球之人



很快，众人在阿德本特的引领下抢先对研究设施发动进攻，因为之前就曾靠节子等人的帮忙集结了一批抵抗组织，让他们在周边佯攻，所以我方得以成功突破来到设施外围。但是干掉了一批特殊部队成员后，基地守军并没有出来投降，反而直接乘坐运输舰逃跑，这令久良感觉情况不对。正以为他们会破坏基地设施时，没曾想又出现一批看似量产的机体，但他们居然胡乱攻击，根本没有要保护这里的意思。阿德本特一眼就发现了问题，说这些家伙根本没有理性可言，将其驾驶舱的数据调出来一看，众人都被怔住了，因为驾驶机体的居然是一些名为INSECTA的绿色昆虫。阿德本特推测这是被改造过的士兵，估计是该基地的研究项目。正因为该研究并不完美，所以守军知道放任它们乱来会很危险，这才撤退得那么急。毕竟昆虫的攻击性和反射神经要远远高于人类。



打倒那群昆虫士兵后，众人进入基地调查，却遇到一个名为克拉维亚的紫发女孩。更奇怪的是，她居然认得久良和兰德，讯问后得知她是这基地里的晶球研究人员。而另一边，节子和蓝在外边待命，蓝见节子一脸凝重的表情便追问缘由。虽然节子知道那三人是一定没问题的，可内心却感到莫名的不安，就在这时，他们发现了一个红发年轻男子，而这人竟然连他

自己是谁都不知道。到头来，基地里就剩这两人，阿德本特原想从他们身上问出情报，可久良却觉得不妥。怎么说他们也是赛德里亚尔的人，会那么乖乖地和我们合作吗？这一说，一直表现得很唯唯诺诺的克拉维亚突然激动起来，更直接说出久良所持有的天秤座晶球的名字。原来她早就看过三人的研究数据，而她因为是研究小组中最没用的人，所以当时并不是来不及逃走，而是被彻底遗忘了。她还自嘲这样的自己就算上了穿梭机，估计也没人能发现她的存在。不过这对她来说或许是一个大好机会，反正在小组里也拿不出什么好成绩，倒不如跟在三人身边观察，自己亲手进行晶球的研究。同时，她也表示赛德里亚尔对自己毫无恩义可言，因为她是艾斯科尔行星的人，大约一年前才被绑来加入研究小组。节子听到其遭遇不免同情心泛滥起来，但克拉维亚却不这么认为，因为能和三人见面，自己简直幸福得快要晕过去了。

起初，久良还坚决认为和沉迷于研究的人合作绝对没什么好事。可刚发完狠话，克拉维亚就哭了，她一哭，久良则不得不改变态度。反正克拉维亚就是要跟着一起走，为了这个她什么事情都愿意做。阿德本特则想让她帮忙解开晶球之谜，于是只得请久良负责监视克拉维亚。至于那个红发男子则一直保持沉默，节子问他名字，他也不知道，就连克拉维亚也不认识他。不过既然这里进行着改造士兵的研究，那么估计他也是其中一个研究对象。节子用眼神示意阿德本特收留此人，但阿德本特却并不想让其同行。偏偏这时候，蓝联络我方，说发现了赛德里亚尔的奇怪动向，因为他们居然在自相残杀。

逃脱者

果然，一队人马正在攻击一个叫萨尔迪亚斯的大叔，见兰德一行人赶到，萨尔迪亚斯便赶紧主动联络，希望众人能帮其逃命。很快敌人的增援就来了，且数量很多，就算有兰德他们帮忙也是够呛。之后



阿德本特加入战局，而且他还带来了另外一部赛德里亚尔的量产机，驾驶者正是那红发男子。貌似是听到大家被围困，他便主动要求出击。战后，节子很感谢红发男出手，可他似乎并不领情，说自己并非是为了帮他们才战斗的。因为都是同伴了，那总得有个称呼方式，节子想到了奥利安这个名字，这个名字来源于俄里翁，即传说中的猎户座英雄。红发男子不置可否，只说随便。萨尔迪亚斯大叔似乎也有意加入，不过久良表示要先审问一番，反被他指责是区别对待，声称自己要再年轻个20岁，也有奥利安那么帅。阿德本特直言他驾驶的是队长级别的机体，所以肯定不是一般人，总之先回基地再从长计议。

一番询问后才知道萨尔迪亚斯居然只是一介下级士兵，他自我解嘲地说：“42岁努力干活到头来也没混上去，这队长机不过是逃走的时候偷的。”至于为什么要逃走，只因为赛德里亚尔太会使唤人了。听到他发这一通牢骚，连久良也感觉和他同病相怜，果然世间的辛苦，无论地球还是赛德里亚尔都一样。而之前兰德因为乱叫萨尔迪亚斯的名字，让他有点不满，毕竟这好歹是父母给起的。兰德马上道歉后，又因为同样不喜欢被人乱叫称呼而对他有种相见恨晚的感觉。于是，萨尔迪亚斯大叔很快就和众人打成了一片。



（未完待续）

轻松日语教室

关于父母突击查房这事儿实在是回想起来都觉得心累，就不多谈了。只能说人人都有自己的隐私，所以进他人房间之前请先敲门！先敲门啊！（很重要所以说两遍。）后文是山山老师（临死前）谈的食品安全卫生问题，真心觉得国内应该好好整治一下了。

栏目主持 白菜

父母出现在背后的恐怖……！



相信各位读者或多或少都有过这样的经历：一个人在房间里写作业时，开个小差玩游戏/看漫画、小说/哼歌，此时父母突然不敲门就进入房间——吓得胆战心惊是不用说的，根据开小差的内容甚至有可能会挨一顿揍。当然这并非限定在我国才会发生的情况。据海外媒体报道，英国的某位小男生在笔记本电脑上浏览小黄站时，突然听到母亲的脚步声从背后传来。惊慌之下，他采取的行动竟然是一拳击碎笔记本屏幕！

这位名叫丹佐・迈克的男生在推特上讲述了这个悲剧，并上传了被破坏后的电脑屏幕照片。看到照片后大多数推民发出惨叫，有的人还问道："为什么不关掉电源呢？"而丹佐的回答是"那个时候慌得要死根本想不到。不过与其被妈妈看到，打碎屏幕也算是值了。"

ノートなら閉(と)じろよw

译文：是笔记本的话合上盖子啊（笑）。

こういうときのためにデスクトップ表示(ひょうじ)ボタンがあるんじゃないのか…？

译文：显示桌面快捷键不正是为了此刻而存在的吗？

部屋(へや)の出入(でい)り口(ぐち)に背(せ)を向(む)けないように位置(いち)取(と)りしとけよ。

译文：要调整位置，不要让自己背对房间门口。

说说白菜当年的真实情况：房间门没有锁——注意，不是没有上锁，而是没有"锁"；书桌的位置是在房门正前方，坐下来正好背对房门；关上门也没用，父母——特别是母亲非常喜欢直接推门而入，那开门的"吱呀"声如同死神的脚步声，一瞬间

虫无兮：后来小黄网送了一台笔记本给小男生，这就是爱。

就能将心脏冻结。当时白菜以写作业的幌子看漫画小说什么的，都不敢放上桌子看，只能低着头捧着书，随时注意后方动静，一有异样立刻扔进抽屉里。不说什么“地下工作者”那样的比喻了，完全就是一个字：累。

只能说国内家长对于孩子的尊重确实不够，进入房间前敲门不是最基本的礼貌吗！

另外显示桌面快捷键的热键组合是Windows+D键，希望能帮到大家。

日本的食品安全

文 山山

最近看到一条新闻，“史上最严”食品安全法将于今年10月1日起正式施行。据说新修订的食品安全法有“最严谨的标准、最严格的监管、最严厉的处罚和最严肃的问责”的要求。食品安全的问题终于得到了重视，对一般民众来说确实是一件好事，要是哪天国内的婴幼儿奶粉也能让人安心，倒也省得天天被奶粉代购在朋友圈刷屏。

说到奶粉代购，日本奶粉应该是最为火爆的，新西兰奶粉虽然号称世界第一，价格却比同类贵上不少。问到大家问什么亲睐日本奶粉，其实大多数人也说不出到底有些什么优点，但一定都会想到一个答案：绝对安全。

确实，笔者在日本住了多年，从来没有担心过食品安全问题。但并不代表日本没有发生过食品安全事件。当年世界知名的水俣病、第二水俣病、痛痛病就是日本食品安全管理问题严重时期留下的烙印，直到今天，有关水俣病的诉讼仍在进行。日本政府痛下决心整治，通过最近二十多年来的努力，才成功地构建了一个立法、执法、业界协会、道德诚信体系、舆论监督组成的食品安全管理体系。

在日本，商店的食品都标明品尝期，面包、纳豆、牛奶都有食用期限，而且很短，一般只有几天。牛奶除注明要冷藏之外，还要求打开之后尽快喝完。过品尝期的食品一律立刻下架，否则就违反食品安全法。其实，在冷藏的情况下，这些食品多放上几天并不会坏，主要是日本人对食品安全要求高，讲究食品新鲜。牛肉和蔬菜都标明产地，可以通过网络查出生产牛肉和蔬菜的流程，如牛肉喂的是什么饲料，生过什么病，用过什么药，蔬菜用的是什么肥料等等。现在日本的河流和湖泊水质大多是达标的，工厂废水达标之后才允许排放到河里，每条河里都有鱼。笔者在日本多年，没遇到一条冒着臭气的河流。水质的安全对保障食品安全起着重要的作用，日本从水源抓起，从土壤抓起，保证食品安全，治标又治本，很值得我们借鉴。

当然，现在日本还是时不时会出现食品安全问题，前几年就曾出现以白毛猪肉冒充黑毛猪肉、用外国牛肉冒充本国牛肉、用外国鳗鱼冒充本国鳗鱼、用肉鸡冒充当地名鸡、利用过期食品原料制作食品的现象，有些还是知名企业的“杰作”，如雪印、日本火腿等。不过日本商家在食品上做手脚，充其量也只敢以次充好，像是牛奶中加三聚氢氨、用地沟油炸油条等严重的问题还是不敢涉足的。特别是知名企业形象受损的话，在顾客的心目中很难恢复，有的就只好宣布破产。雪印公司和日本火腿公司虽然大难不死，但也是脱了一层皮。

总之，日本的食品安全之所以有今天的成就，立法及处罚严厉、管理集中、政府部门介入日常管理、消费者维护自身权益，以及舆论报道缺一不可。从新的食品安全法来看，中国也终于在通向食品安全的路上迈出了一大步。之后会有怎样的变化，让我们拭目以待。





掌机市场扫描

文 德科

行货版的PSV发售至今，靠着人气和情怀获得了一定的市场反应，不少玩家都是在大型的电器卖场或是几大电商平台购买主机后，再去线下游戏店或者网店选购游戏。但是这股热度来得快去得快，因为一个比较尴尬的问题、或者说是对于未来的掌上游戏机来说十分关键的问题就是缺少令人垂涎的超级大作，所以难以保证玩家的持续热情，从机能来说PSV发售至今其潜力远远没有得到最大限度的发挥，初期尚且一搏的第一方游戏基本上没有了续作的可能，从店里实际的销售情况来看就是很简单的玩家“买游戏不痛快”，可玩可不玩的消极感一点点磨损着主机的光芒，即便排除掉“不破解就不玩星人”，很多买了主机的玩家也是闲置为主。目前主机本身1000元的价格已经算得上是廉价了，正版游戏虽然花费不低，但是没有让玩家甘心掏钱的游戏才是主要问题。看看家用机方面，完全就是出一个大作就把价格炒上一阵子的习惯，而掌机玩家不光是不第一时间不买——现在刚出太贵了，先等等；第二时间犹豫——估计快有二手了吧；然后就干脆不了了之了——好像也不是太想玩，算了吧；等哪天想起来要玩了，一看价格——哇塞，都出一年了还这么贵，算了，等新作出了再说吧；然后回到第一步。玩家们其实不介意在这个智能手机时代买一台掌机来玩，毕竟这笔钱在目前的物价水平下也算不上什么高消费，城市里的中学生每年在篮球鞋上面花的钱早就够全机制霸了。但玩家们介意的是花了钱却没有得到来自掌机游戏的那份快乐，仿佛越是希望那个PSP上自己喜欢的游戏推出PSV版，可就越是越来越不可能，这种“我喜欢的游戏续作貌似不会在这台后继主机上推出了”的心情才是玩家最介意的，和出不出国行，甚至锁不锁服务器没有太大关系，在这个消费社会，连“吃得好再来一份”都不能满足消费者的话，说什么也没用了。

3DS破解后没有出现什么购买狂潮，已经购买主机的玩家依然按部就班玩着正版，一些新购机的玩家也对破解没有太大的幻想，甚至还是挑两款自己喜欢的游戏，再来个R4回顾一下NDS时代，大概算下来和烧录卡价格持平，也省去了以后系统更新可能导致烧录卡被BAN的后顾之忧。需要提醒的是，目前New 3DS主机初始版本不一，而运行中文破解游戏需要的9.1版本主机则是存在翻新机情况，玩家购买时多留意主机外观，尤其是LL主机，因为本身为烤漆面，光滑表面如果存在划痕则十分可疑，谨慎购买。烧录卡一般商家都只承诺一个月以内的质保，因为破解本身就是“犯规”，也不好苛求，再加上目前的烧录卡价格比NDS普及时代的价格贵出很多，所以破解玩家只能自求多福了。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS LL	New 3DS	New 3DS LL	PSP-3000	MSD（8G）	MSD（16G）	MSD（32G）
北京	绿洲电玩	950	950	1100	850	50	120	180
江苏苏州	哇靠电玩	990	880	1080	780	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1150	950	1150	700	50	70	110
安徽合肥	大拇指电玩	860	860	950	780	50	60	110
广西南宁	光派电玩	1100	1050	1180	850	70	100	150

城市	提供者	PSV-1000 Wi-Fi版	PSV-2000	PSV TV（普通版）	PSV记忆卡（4G）	PSV记忆卡（8G）	PSV记忆卡（16G）	PSV记忆卡（32G）	PSV记忆卡（64G）
北京	绿洲电玩	880	1050	550	60	120	260	380	620
江苏苏州	哇靠电玩	990	1080	290	90	150	250	370	560
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	900	1100	300	80	110	210	330	480
安徽合肥	大拇指电玩	900	1080	300	60	95	185	275	455
广西南宁	光派电玩	980	1150	300	80	150	250	350	480

硬件短消息

《舰队收藏》PSV周边套装

品　　名	舰队これくしょん -舰これ- アクセサリ-セットfor PlayStation Vita
出　　品	Hori
对应机种	PSV-2000
官方价格	3974日元

即将和《舰队收藏 改》一同发售的PSV-2000周边套装，分为长门和大和两个版本，两个版本都包括了正面保护壳、硬壳包以及清洁布三样东西。正面保护壳除了用来保护PSV-2000的屏幕外，在室外游戏时还可用来遮光，两个版本的图案分别是各自的主题人物长门号以及大和号。硬壳包采用了硬质素材制作，而且比一般的硬壳包要大，可以直接装入安装了正面保护壳的PSV-2000，图案方面长门版本的是晓、响、雷、电，大和版本则是赤城和加贺。











New 3DS LL专用高级液晶画面保护膜·超绝艳

品　　名	newニンテンドー3DSLL专用液晶画面保护フィルム【プレミアムフィルム「超绝艳」 for newニンテンドー3DS LL】
出　　品	Nintendo
对应机种	New 3DS LL
官方价格	950日元

任天堂推出的高级屏幕保护膜系列的New 3DS LL版，素材和之前的3DS LL版一样采用了松下的光学薄膜“Fine Tiara”，其最大的特点就是不容易反光，让玩家可以看到更接近于不贴保护膜时的画面。Fine Tiara还非常耐磨和耐脏，不容易刮花以及沾上指纹，另外保护膜表面也经过了特殊处理，能减少摩擦，实现更舒适的触控操作。保护膜还添加了特殊的硅胶层，能慢慢吸收灰尘以及自动排出气泡，而粘贴面也有硅胶膜，只要放到屏幕上就会自动吸附上去，即使一般玩家也可自己进行粘贴。



主持 马修&库玛&昴星团
插画 西瓜树

掌门人

各位读者朋友们大家好，欢迎做客234辑的“掌门人”，作为一个长年负责专题、喜欢吐槽但又总是后知后觉的人，在写本辑“掌门人”时才发现“234”这种排列其实相当有趣，然而也仅限于此，因为真策划成专题还不知道该怎么着笔……其实玩游戏也好，日常也好生活也好，各种有趣的现象往往就潜藏在我们的眼前，只不过稍纵即逝，大家留意一下，说不定能让自己的游戏和生活都更加丰富多彩。闲话不多说，直接进入“掌门人”正题吧！

新人果汁参见！

各位读者好，我是新加入掌机王大家庭的小编果汁。正好和那么多和食物有关的小编们相对应，真是奇妙的巧合。

我玩游戏的时间也不知道算不算长，总之就是小学时期开始接触，从任天堂的GB系列开始，中间跃过很多世代直接开始玩GBA SP，以后接触的游戏可能还是以任天堂的为主吧，不过我本身对于索尼和任天堂并没有特别的偏好，哪个平台出了好游戏就会买买买，也因此负担的游戏数量过多整天一副穷酸相（泪）。

在读大学前一般都接触比较正统的RPG为多，不知为何突然就陷入了萌系游戏的泥沼，现在基本上画风看着可爱的游戏都会接触，我思考了一下觉得这可能是成人之路的必经过程，当然可能仅限于我。

“《苍翼默示录》系列”也是我的心头好，虽然对战方面远远不及白菜等高手，但是并不阻碍我喜欢这款游戏，就算受到被吊打的挫折也不会减弱我对这系列的爱。嗯，以后就请读者们多多关照了，谢谢。



只言片语｜希望《梦幻模拟战》不要出现被打脸的情况。（上海 王菁益）



本辑话题由杭州 魔法小糖球读者提供

组队玩游戏的时候，被自己或对方的队伍嘲讽甚至喷，你会怎样？


昴星团 这个要分情况。被喷的时候，如果是无理取闹型的就直接无视，说得有道理的就注意自己在那方面是否有做错。如果单纯是嘲讽的话我会直接无视，因为听了后对自己一点用处也没有。当然，如果我觉得这个队友还有救的话倒还会劝他不要这么做。

马修 我组队联机游戏玩得少，一般以对战为主，所以输了不服气大不了继续挑战。一直玩的《钢铁潜水员 潜艇大战》倒是经常随机组队打网战，虽然有诸如新人攻击队友、放着队友被围攻自己跑海面去回复一类的事，但因为游戏是用摩尔斯代码输入英文和数字，打字特麻烦，所以没见到有人气到用摩尔斯代码去骂人的。


果汁 以前会很不高兴有时候甚至会骂回去，现在玩游戏久了后基本就麻木了。问题出在自己身上就虚心接受，不是的话就直接关机离开队伍，总之不会让自己心理上纠结这件事。

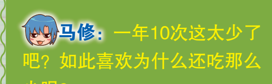
白菜 个人玩对战竞技类游戏的时候还是相当认真的。虽说不至于为求胜利不择手段，但自负最起码也是在对等的战斗中全力以赴的个性。（当然面对明显不如自己的对手，或并不追求认真战斗的对手还是会放水的。）如果被认定为值得全力战斗的对手嘲讽的话，内心会非常失落，然后谋求进一步的提高。如果是无缘无故喷脏的人，那就一定是老死不相往来了。至于队友喷的情况嘛，其实正是因为害怕发生这种情况，所以一般都会有意无意地不参与团体竞技。


苍穹 自己很少玩联机游戏，少数几个如《生化危机》（尤其佣兵模式）这种强调配合的，更是要找认识的朋友组队并保持交流才会开打。不过以前大学时打《WarⅢ》偶尔会发生网络冲突，读取很久才进入游戏确实遇到过开喷的，记住ID下盘不加入就罢了。生活中要烦恼的事就够多了，何必再去网络上找不痛快。

乌冬 以前上网打《高达EXVS》的时候遇得多了，因为基本都是进野房，里面什么人都有，不管打赢、打输都会有人喷，以前还会喷回去，现在则基本无视，因为根本没完没了。不过也不是所有人都这样，也有遇到打得默契后发消息来说一起组队玩的，所以主要还是看运气，不必太纠结。


虫无兮 因为我玩这类游戏时，信息提示功能全部都关闭掉了，所以对方给我发信无论是赞还是喷我都是看不见的……


阿鲁 我是一个和善的人，如果的确是因为我的失误造成的拖后腿，我会接受同伴的嘲讽。不过要是同伴无脑乱喷，我想我会选择故意拖后腿让他玩得非常不爽。



牛肉与玩游戏

我很喜欢吃牛肉，但一年也不会吃超过10次，每次吃的时候都津津有味、意犹未尽，小编们，如果让你们每天都吃牛肉，你们还觉得牛肉好吃吗？换成游戏呢？你们有没有突然有一天觉得一点都不想碰游戏了呢？

杭州 Deapthroat

马修： 一年10次这太少了吧？如此喜欢为什么还吃那么少呢？

苍穹： 肉类不止“牛肉”一种，生活也不仅“游戏”一项。即使游戏成为了工作，只要找到适合自己的调节方式就好。

虫无兮： 红烧牛肉乱炖牛肉咖喱牛肉每天换着吃也不是那么烦躁的事，大概游戏也是一样，即使归属于游戏这个大类每款游戏味道还是不同的嘛，何况所谓游戏有度，自我调控还是有的。

阿鲁： 牛肉吃多了不好，我们还可以适当地吃点猪肉、羊肉什么的调剂调剂。

库玛： 赶完攻略后会有一段时间什么游戏都不想玩，不过牛肉只要做法得当我觉得还是可以每天吃的（认真脸）。

白菜： 如果要把游戏比喻成牛肉，那么这牛肉一定有很多种烹调方式，总能变着法子刺激你的味蕾。当然，如果要我除了牛肉什么都不许吃，那也是不行的……

乌冬： 做完攻略的游戏基本都不想碰了。

去日本上学

好机友快要去Japan上学了，还真舍不得。不过从我们这边一帮人的反应来看，去日本玩都要拉他做导游、带路、吃饭、住宿、逛秋叶原、买本子……（好像有什么乱入了）突然为他的钱包君担心起来了

江苏 弗洛伊德

马修： 要人家带路还得请吃是不是不太厚道啊。想起一位朋友去日本玩的时候，一共买了60多公斤的本，再加上游戏机、模型玩具之类的，以至于登机和回国成为一行人不太愿意提起的黑历史。希望这位读者去日本旅游的时候千万控制好自己，不要步上这样的后尘啊。

虫无兮： 去年双持行李箱的噩梦刚下喉头，又上肩头。

阿鲁： 希望你们买了本子后过关的时候不被查。

只言片语｜《龙之皇冠》虽然出来了很久，但最近才找到机友一起玩，真的好玩，而且因为国行发布，联网也快了不少。（南京 先さん）

爱背锅，爱怀旧，库玛为自己代言

白菜： 对了，光盘里视频跟书上内容相同的，记得加上光环图标。新作拼盘是重灾区，记得检查。

库玛： 之前貌似没有漏加吧。

白菜： 有！《初音》！

阿鲁： 毛了的毛老师。

库玛： 战战兢兢地背锅，求毛老师不要毛。

乌冬： 初音不是我写的吗？为什么要抢我的锅！

库玛： 是你写的啊，你要背锅吗？太好了，毛老师你可以对乌冬发毛了。

苍穹： 餐后背锅对牙齿好

注1：上文中的"毛"为重庆方言，意为生气、发怒。

一段工作内容的讨论后，库玛再次背了锅……

苍穹： 看到"游剧场"有9页，我放心了。

库玛： 谁说的专栏不能太多页，揍死！

苍穹： 那个不是专栏。

库玛： 那这是什么栏目？

苍穹： 是爪牙，是毛老丝的步伐。

注2：本次微生活收录的是上辑制作内容。"游剧场"是独立出来的一个栏目，不属于"专区地带"栏目下。

白菜： 你们有什么意见吗？

库玛： 没有没有，是我的误解，是我的锅，你看我都背了两个锅了。

苍穹： 人送外号——刘罗锅。

库玛： 这种挫外号根本不符合我高冷的形象，不要随便乱取名字。

苍穹： 看来你没看过《刘罗锅》。

库玛： 是没有，可能这就是年龄的代沟吧，嗯！

苍穹： 你那个年代看的是《渴望》吧。

白菜： 《渴望》是我那个年代的……虽然我也不看。

阿鲁： 你那个年代看毛线个《渴望》，明明都是父母在看！我们那个年代看的是《小龙人》，Stupid！

库玛： 对对对，《小龙人》，还有《新白娘子传奇》。

白菜： 你看《小龙人》？我都看不起你。

库玛： 《小龙人》好看啊！你懂不懂啊毛老师！

白菜： 不懂，从来没有完整看过一集，我要是能有空坐在电视机前看《小龙人》，肯定已经把FC拿出来了。

库玛： 你的童年有缺失，《小龙人》好又看，歌也好好听的，小时候还买过磁带。

阿鲁： 你头上有鸡脚，鸡脚！

库玛： 鲁叔你好烦！

注3：正确的歌词应该是"我头上有犄角，犄角"。

大喊一声

考试当天买了本《掌机王SP》，写完试卷后果断拿出来看，看见自己中奖后大叫了一声，然后发现全班同学都望着我……

广东 黄荷深



马修： 所以说，什么时候心如明镜止水都很重要，起码不会被大家一起刷刷刷地看过来。

库玛： 周围同学的内心：可恶！这货一定是猜中考题了吧。

乌冬： 也有可能周围的同学给予的是温暖的目光……下次一定要注意周围的环境呀。

白菜： 还没交卷就敢看课外书，忒拽。

大喊一声（2）

回家的时候，我看见一对高中情侣在秀恩爱，准备接吻的时候，我大喊一句："现充都给我爆炸吧！"然后躲在附近偷瞄，只见那一对情侣呆在那里……

昆明 陈卓

库玛： 这位读者中二气息爆表了啊。肯定吓得人家不轻……

白菜： 这位读者现年13，离中二还差一点点。

苍穹： 少年这句怒吼正是预定于今年秋发售的PSV游戏《Net High》的宣传语。

虫无兮： 深夜拿石子去砸出没在暗处的情侣们简直快乐。

阿鲁： 谁说只有只有现充才能秀恩爱的？万一人家是失散多年的兄妹呢！

昴星团： 看完这段话后突然有种想鼓掌的冲动，不行不行，要克制……

马修： 这位同学貌似和前面中奖的黄同学掌握有相同的技能……

只言片语 | 《重力眩晕2》，从初三等到高三。（乐清 李丰）

232读者调查之你是否愿意购买国行PSV

蛮想的，价格还行，我只是玩卡带版的，国行版可以玩其他地区的卡带游戏，那还不错，放心了。

南宁 卢尚拓

不买，已经有了所有主机，无欲无求了。

上海 东东

买吧，我也只能买国行，但是不买国行怎么行？这是我国游戏机的一大发展，希望在国服上能出更多的游戏。

开平 FFF团长

锁服不锁区比想象中好，但不能下载DLC及PS商店内容极少还是无法忽视的弊端，总的来说，愿意支持国行但不会真的买……

开平 Zorro

看了“卷首特报”之后还是不太愿意购买国行PSV，因为游戏和硬件方面还都没达到我的要求。

广州 洪洪

暂时还不会购买。相比于日服、港服的PSV，国行PSV还不够完善，而且游戏阵容也不够强大。就游戏来说，我还是会选外服机器，等国行完善那一天，一定做一个中国玩家该做的事！

南宁 AXG

我愿意购买国行PSV，实际上我已经购买了，本人选择它的理由是国行PSV的中文操作界面，让玩家一看就懂。而完善的售后服务是吸引我购买的最大原因，虽然价格稍贵一些，但我觉得这钱花得值。

上海 顾春军

不愿意，首先我已经有一台PSV了，其次我觉得国行PSV不会开放太多游戏，肯定会因为暴露等问题而不进行国行化。

台州 白事黑玉

会买的，算是支持吧。原本以为会和Xbox one一样锁，但就现在看挺不错的，只希望国行游戏多点，省得我一直花大价钱买港版。

常州 弗洛伊德

已买，国行走出这一步太不容易，还有保修，更关键是正好有我想玩的游戏。

广州 Comic

新限定机

鲁叔，听我们当地的店长大人的日本小伙伴说，今年秋天或冬天会出《深爱》的新限定主机，好像还送手办的样子。但是看到内田和三野的离职消息后，瞬间好担心。

台州 张城恺



阿鲁：消息是不是真的咱暂且不管，我只是想说，只要他敢出《深爱》的New 3DS限定主机，我就敢买！

白菜：又把自己包装成真饭了，也不想想多久没开那游戏了。

昴星团：上次还把宁宁的限定主机丢我这，还是我给他送去的。

马修：有一种爱，叫有钱任性。

Wii U太爽

聚会的时候用Wii U太爽了，Wii U就变为聚会专用机也不错。

北京 海豚

马修：忽然发现，自己Wii U买了后几乎从没众乐乐过……

苍穹：其实主要是看游戏，除了任天堂的很多游戏适合众乐乐外，诸如“《热血》系列”也非常适合多人游玩，欢乐度满满。

白菜：嗯，我觉得跟你很合得来。

虫无兮：我的Wii U已经待机，然而聚会不在。

阿鲁：苦壕为了某游戏也买Wii U了，截完稿就去她家聚个会。

昴星团：这位读者的想法深有同感，但自己从没在聚会的时候见过Wii U，这仅仅是单人试玩了Wii U的各种游戏后的感想。唉，孤独的人生（扶额）……

果汁：我也有买Wii U的预定计划，不过主要目的还是想在《异度之刃》看看风景……

虫无兮：早知道你这么喜欢《异度之刃》我就不跳出来接攻略了。

只言片语｜《灵魂献祭 Delta》的战斗特别华丽，有种“不愧是魔法呀”的感觉！（武汉 猫丸）



马修：这种风格让我想到最近很流行的那种“这里是XX”的奇怪的手机壁纸。

上海 三围

马修：这只大肥猫似乎呼吸不畅……

汕头 Melmen

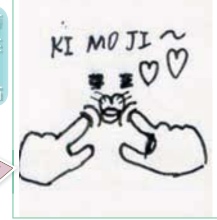


马修：考考大家，上边两道横线下的两个点，是眼睛还是眼泪？

南宁 卢尚拓

马修：似乎是什么萌物的说。

常州 弗洛伊德



马修：这是传说中的……猫头鱼？

宁波 地球脱出



230 辑的小鸡模拟器让我坚定了换手机的信念！居然可以模拟 PSP！以后不愁玩了！

南宁 AXG

马修：实际使用效果如何呢？说起来手机上的模拟器相当多，不过用虚拟按键玩动作游戏还是不大适应的说。

真是世事无常，我发现附近的游戏专卖店接二连三倒闭，如今只剩下一家了，这是否因为近年来不景气的原因呢？请小编给出答案！

上海 顾春军

马修：确定是倒闭不是转行卖手机了么？游戏实体店不景气的原因除了利润低，网店冲击也有很大因素，有兴趣的话找找 15 年前的电玩杂志广告，就对比出当时和现在的利润差别有多大了。

如何安利妹子玩游戏？

南宁 陈绍楠

马修：过一关给买一件衣服或者包……好吧，说正经的，其实可以从手机模拟器开始啦，毕竟手机都有，看看她适合哪种、引起兴趣了再慢慢引导到现代的游戏机上来。当然，没有什么是必然成功的，多试试吧。

大学想带 PSV 去，但又怕被偷，怎么办？

浙江 猴纸

马修：看管好啦，和手机这些怕丢的放在一起，随身携带就好。

自从机子被同学借去后，回来就多两道痕，心痛……

茂名 似水流年

马修：本想说是友谊的见证……同学的话看关系吧，不过不懂珍稀别人东西的人还是慎借。

网上的掌机移动电源都好贵！比手机的贵一倍，难道不能用普通的手机移动电源么？

佛山 赵瑜

马修：完全可以，不过记得去官方店买正品，移动电源的假货率相当高。

电白陈卓和昆明陈卓其实都是本人，只是在不同地方寄信而已。

昆明 陈卓

马修：嗯，还好本人更多的时候是记名字……

---

232 的“自由谈”让我觉得：好好学习才能安心游戏，这是真理！

开平 FFF 团长

马修：说得太对了，也希望给大家一个启示吧。

做个专题吧，只能在家偷偷玩的游戏。

青岛 党政

马修：然后家里也是要老婆、爸妈都不在家时偷偷玩的么……说真的，掌机上少。

旧 3 和新 3 相比真的完败吗？真的非换不可吗？为什么会有专门支持新 3 的游戏？我很喜欢旧 3 的款式，虽然新 3 功能强大，但外形不合我意，以后会不会有旧 3 外形或者近似的新 3 主机呢？

广西 李仕政

马修：也不能说完败，进化了而已。不过 New 3DS LL 和 3DS LL 的外形差不多，你说的是初版 3DS？那个应该很难再出 New 版了，毕竟屏幕太小，不过 New 3DS 出初代那种风格的外壳倒也不是没可能。

稿费样书在召唤

这里放的是一直以来前能联系上而欠发稿费和样书的撰稿人，各位作者看到消息后请向 pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话。

笔名	刊登辑数	栏目	标题	需提供内容
信息统合思念	222	自由谈	献给我们挚爱的《动物之森》	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
凯文	190	自由谈	多年以后	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

只言片语｜今年专注《天狱篇》！（苏州 血祭狂歌）

女仆咖啡厅打《MH4G》的体育老师



上周去女仆咖啡厅，竟然看到了学校新来的体育老师在猛打《MH4G》！而且还是真·高手！我当时好想抱老师大腿！

常州 蒋承煜

马修： 话说我微博上加的游戏圈子好友中，还真有不少是老师。

阿鲁： 都到了女仆咖啡厅还在猛打《MH4G》……有女仆的大腿不想却想着老师的大腿……我似乎明白了什么。

库玛： 说不定人家的体育老师是性感的御姐呢！

昴星团： 所以同学你最后去女仆咖啡店干啥了来着？

白菜： 不要瞎说，在女仆咖啡厅玩游戏可是非常正常的情况。

虫无兮： 自从以前交过一个喜欢穿女仆装的女朋友之后，我也对女仆完全免疫了（不要打我）。

库玛： 虫无兮简直在拉仇恨……

乌冬： 不试试跟老师联机吗？就算抱不上高手的大腿，也能促进师生关系啊。

只言片语 期待《MH4G》吧，虽然已经上市，但是《MH4》才玩到HR5，看来还要很久才能玩《4G》呢。（宁波 地球脱出）



※ 友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

陈海松

性别：男　　年龄：25
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：ACT
地址：广西玉林市玉州区垌口里148号
邮编：537000　　QQ：1192833192
Email：1192833192@qq.com
电话：13877504487
想说的话：什么事情都会遇到，做好准备吧！心态很重要！

刘梁

昵称：liuinter
性别：男　　年龄：27
拥有掌机：NDSi、PSP、3DS、PSV
喜欢的游戏：《机战》、《无双》
地址：河北省石家庄市长安区裕华东路63号河北人民广播电台新闻频道采访部
邮编：050012　　QQ：316460237
Email：liuinter@163.com
电话：13931897945
想说的话：《掌机王SP》最棒！

王云龙

昵称：阿龙
性别：男　　年龄：21
拥有掌机：NDSi、3DS LL
喜欢的游戏：《口袋》、《逆转》、《塞尔达》
地址：北京市西城区黑窑厂20号楼2门203
邮编：100052　　QQ：850716574
Email：wylzlhczy@126.com
电话：15811505303
想说的话：在微博上调戏库玛好有意思！

潘鹏泽

昵称：猫熊
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSV、PSP、NDSi、GBA
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》
地址：广西柳州市柳南区柳邕路377号地区民族高级中学1413班
邮编：545116　　QQ：314364921
Email：baobei314364921@qq.com
电话：15678064126
想说的话：想找人换《黑·白》的精灵。

郭子杰

昵称：纸杰
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS、GBA SP
喜欢的游戏：《MH》、《噬神者》
地址：上海市宝山区用清新村92号502室
邮编：200940　　QQ：1014260581
Email：1014260581@qq.com
电话：13817719703
想说的话：好基友照着表上的背景给我画了一幅画，貌似是《暗魂献祭》里的某个人物呢！

只言片语　很喜欢3DS《勇气2》的人设。（南宁 卢尚拓）

党政

昵称：Sunshine

性别：男　年龄：25
拥有掌机：NDSL、3DS、PSP
喜欢的游戏：《雷顿》、《铁拳》、《星之卡比》
地址：山东省青岛市四方区郑州路 43 号橡胶谷 B 栋 121 室
邮编：266045　QQ：599022475
Email：599022475@qq.com
电话：15339993936
想说的话：喜欢的就去做！

王玮

昵称：王局长

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、PSV、NDSL
喜欢的游戏：《战场的女武神》
地址：云南省大理市下关区人民南路 22 号大理学院职工宿舍一幢二单元三楼右侧
邮编：671000　QQ：397043500
Email：397043500@qq.com
电话：15812205341
想说的话：我为了未来的《战场的女武神 4》入的 PSV，SEGA 你敢给力点不?

郑鑫洋

昵称：和爷

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDS、3DS、PSV
喜欢的游戏：《口袋》、《MH》
地址：北京市海淀区西北旺镇后厂东街 7 号
邮编：100094　QQ：1713578226
Email：laobeijinger@126.com
电话：15611559027
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好！

梁卫钊

昵称：钊哥

性别：男　年龄：24
拥有掌机：GBA、PSP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《GTA》、《牧场》
地址：广东省珠海市金湾区红旗镇藤山二路怡昌花园 B19 幢 305 房
邮编：519090　QQ：604455736
电话：13726238357
想说的话：一个人好闷，想结识朋友。

杨剑

昵称：星之卡比

性别：男　年龄：25
拥有掌机：3DS LL
喜欢的游戏：《MH》
地址：浙江省永康市九铃中路 2002 号一幢二单元 303 室
邮编：321300　QQ：281714501
电话：13967452747
想说的话：没什么游戏玩。

向亦君

昵称：亦樽

性别：男　年龄：16
拥有掌机：3DS、iDSi
喜欢的游戏：《口袋》
地址：福建省厦门市思明区万孝路 241
邮编：361004　QQ：961456613
电话：15860756525
想说的话：《X・Y》太棒了！

卢尚拓

性别：男　年龄：27
拥有掌机：PSV、3DS LL
喜欢的游戏：很多
地址：广西南宁市西乡塘区北大路西二里平田村 47 号
邮编：530003
Email：linxiaoling56@qq.com
电话：15677110979
想说的话：我的春天到了，女神请我去听她的演奏会。

只言片语　因为当年玩的时间最多的就是《梦幻模拟战》，所以期待该作的 3DS 版。（上海 顾春军）



库玛

★某天早上为了配蛋挞吃买了一大杯星巴克咖啡，路过报刊亭的时候突然看到了想买的杂志，结果掏钱的时候一没注意把咖啡全部洒在了自己身上。店老板看见我狼狈的样子笑得不行，还吐槽说你这杯咖啡都比书还贵了吧。万万没想到，两周后我突然收到了这本杂志的快递，才想起自己之前其实已经订阅好了一年份！现在每次看到摆在书柜里的两本一模一样的杂志，我都会悲从中来（抹泪）。

★搬家后常常忘记锁门、忘记关空调、找不到钥匙、想不起之前收拾好的东西放在了哪里……这些一定都是老年痴呆症的前兆吧（远目）。

乌冬

◆《高达 EXVS FB》的 DLC 在沉寂了一段时间后终于又开始更新了，而且这次也是《高达 EXVS MB》的机体，按这个节奏估计《高达 EXVS MB》也快要移植了，正好拿 DLC 来练练手。

◆原本以为下一作《MH》就是 5 了，想不到杀出个《怪物猎人 X》，而且还是今年年底，看来 Capcom 是铁了心要将《MH》一年一作了。说起一年一作，今年《口袋妖怪》竟然到现在为止都没公布新正统作品的消息，今年这两款怪物级作品终于不再撞车了吗？不，现在放心还太早……

sienna（美编）

◆前些日子发现自己长了一颗智齿，观察了一下心里还偷偷的乐，庆幸没长歪也不痛，于是就没有在意。可是这两天牙龈开始发炎还很痛，吃也吃不下，吞口水都疼，也不想说话。终于体会到了别人说的牙疼起来要人命这句话了（泪）。

果汁

★最近专注玩《勇气 2》，比起那些以神展开、系统大改革为卖点的 RPG，还是这种质朴类型的 RPG 比较适合我。

★阅读了《吹响吧！上低音号》的原作小说感觉非常不错，虽然不知道动画还会怎么改，但不得不承认这个作品挑得还是蛮有眼光的。毕竟最近的轻小说改编动画质量实在太差，原作也一般般。

★《星之光辉》马上就要发售了，很期待歌曲的质量，之前满心期待的试玩版也只公开了一个田村的歌曲，很吊人胃口。

香山（美编）

◆前几天跟朋友 A 出去玩，朋友 A 两周瘦了十斤，我受到了成吨的伤害，决定洗心革面下定决心，也想试试不吃淀粉类食物＋运动的方法瘦下来，结果就在我下定决心的第二天，一向懒惰成性的舍友化身贤妻，做了咖喱虾跟红烧茄子，好吃得我连盛了两碗饭……

咕噜（美编）



●关于每天上班路上的时间：“330”新政一推出深圳的房价是一天一个价，涨得让你摸不着头脑。最近一个朋友说起深圳房价上涨得太快买不起房子，但是我觉得他收入还是可以的，只是工作年限短，可能首付一下子拿不出太多。但是我觉得他买个关外的房子还是没问题的，所以给他推荐龙岗或者光明的房子。但是他看不上，他觉得如果住在那些地方，每天路上来回可能要两个小时以上的时间，除去睡觉工作，属于自己的时间也就那么五六个小时，如果在路上浪费两三个小时，还有什么生活质量可言。

虫无兮

●因为汇率问题，日本的iPhone比较便宜，所以去年好友赴日游玩时便帮忙带回了一台。不想竟遭遇了iPhone6自带的硬件问题，CPU某天啪叽一声坏掉了，从此便陷入了麻烦的漩涡。首先日版机子在国内的苹果维修点是不给修的，有时深圳连检测都不给，网上有所谓的在天才吧检测后强行让国内直营店更换一台国行的攻略，然而所谓的天才吧是根本取不到号的。于是下一步只好把机子弄回日本去换，然而在机子出国的这一步上又卡死了，绝大多数——应该说所有快递都不会受理无法拆卸电池的、已拆封的iPhone。最后傻了眼的我只好通过旅行社导游帮忙带出国。截止发稿前，机子仍然没有回到我手中……

●感受过了国内物流业的周到服务，以后还是老老实实买港行就好……

昴星团

★难得抽空参加了大学的校友会，不过由于自己的计算失误导致错过了高铁，于是发誓以后再也不玩“准点到达”了。

★有幸挑战了一回动漫中很多角色都怕的纳豆（配咖喱饭），最后的结局就是丢下半盘咖喱饭哭着跑到对面的饼店买饼充饥……原来这就是纳豆的力量么？

★多亏了一枚硬币的多次助攻，让我入手了人生第一台主机（PS4），拥有主机的人生之旅终于开始啦！不过先让我吃一个月的白菜泡饭，好让我想想先买什么游戏……

苍穹

◎《Metal Saga 荒野的方舟》公布，然而是一款手游，我对“基本无料、道具课金”这八个字就是高兴不起来。倒不是常年玩家用机/掌机游戏有什么“优越感”，只是目前的手机游戏里实在没有我追求的东西。

◎某日正在玩某手机答题游戏的鲁叔突然问我：“铁观音的发源地是哪里？”当然不会答错。虽然各种茶叶都会尝一尝，但始终只有铁观音的味道才是我最钟爱的，现在想来多半还有一些思念之情掺杂其中。

白菜

□常用的PS3手柄坏了，为了玩好《BBCPEX》，特意去买了PS4手柄，结果发现简单的指令还能对付，需要瞬间输入426或236236的指令就有点麻烦了。之后去商场看了一款Hori的PS3/PS4两用FTG专用6键手柄，左侧方向键手感可以给100分，舒爽到爆炸；右侧6键分布只能给50分，因为不管怎样都会按错键……与其说是FTG手柄，不如说是6键《街霸》专用手柄ORZ。所以谁能推荐一款好货啊？

阿鲁

■《复联2》的翻译错误在影片刚上映那段时间成为了超火爆的话题，但实际观影后发现其实并不会对影片的精彩程度造成实质上的影响（明明是因为英文不好，听不出来问题）。事实上，我们应该怀揣一颗感恩的心去看待这件事，毕竟翻译官要在有限的时间内完成一部两个小时的电影译制工作也是不容易，对吧老伙计。

马修

◆欢迎新人果汁妹子！

◆最近关注两件事：MERS和东方之星翻船，前者是因为深圳与惠州相邻，不过似乎控制得很好；后者则是因为自己爸妈也是一年有一两次外出游玩的退休老人，难免物伤其类，人生无常，意外有时忽然就来了。想起《泰坦尼克号》的一句话：享受每一天。也许亡者在面对无法躲避的死亡时会很从容，但生者还是会陷入长久不能自拔的悲伤，很多时候活着比死更难——活在当下吧。

Juxi（美编）

◆某MM在前段时间股市大好的情况下，居然亏了一大笔，与本人电话的时候不断倾诉她的炒股辛酸史，好吧，这个时候我也只能劝一句：股市有风险，投资需谨慎！

◆自从搅拌机坏了以后各种不方便，老妈就说家里的小电器厨房用品都是我弄坏的，我觉得这是理所当然的事情，除了我都是懒鬼……

栏目主持 白菜

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2015年6月					
11日	节奏天国 精品+	リズム天国 ザ・ベスト+	Nintendo	MUG	5076日元
11日	龙珠Z 超究极武斗传	ドラゴンボールZ 超究极武斗传	BNE	ACT	6146日元
18日	波波罗古罗伊斯牧场物语	ポポロクロイス牧场物语	Marvelous	RPG+SLG	6458日元
25日	火焰之纹章if 白夜王国	ファイアーエムブレムif 白夜王国	Nintendo	S・RPG	5076日元
25日	火焰之纹章if 暗夜王国	ファイアーエムブレムif 暗夜王国	Nintendo	S・RPG	5076日元
25日	怪盗Joker 超越时间的怪盗与失落的宝石	怪盗ジョーカー 时を超える怪盗と失われた宝石	BNE	ACT	5626日元
2015年7月					
9日	大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	大逆转裁判 －成步堂龙ノ介の冒険－	Capcom	AVG	6264日元
9日	超・逃走中 集合！最强的逃亡者们	超・逃走中 あつまれ！最强の逃亡者たち	BNE	ACT	售价未定
11日	妖怪手表 破坏者 赤猫团	妖怪ウォッチバスターズ 赤猫团	Level-5	ACT	4968日元
11日	妖怪手表 破坏者 白犬队	妖怪ウォッチバスターズ 白犬队	Level-5	ACT	4968日元
16日	凯蒂猫与三丽鸥角色们 环球巡演	ハローキティとサンリオキャラクターズ ワールドロックツアー	Bergsala Lightweight	MUG	4536日元
23日	梦幻模拟战 转生	ラングリッサー リインカーネーション －转生－	Extreme	S・RPG	5980日元
30日	尸体派对 血色笼罩 恐惧再临	コープスパーティーブラッドカバー リピーティッドフィアー	5pb.	AVG	6264日元
30日	动物之森 欢乐家装设计师	どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー	Nintendo	ETC	4320日元
2015年8月					
4日	新・世界树迷宫2 巨龙骑士	Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight	Atlus	RPG	49.99美元
11日	闪乱神乐2 真红	Senran Kagura 2: Deep Crimson	Xseed Games	ACT	49.99美元
20日	超级机器人大战BX	スーパーロボット大战BX	BNE	S・RPG	6640日元
27日	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君	Square Enix	RPG	6458日元
27日	FC混合 精选集	ファミコンリミックス ベストチョイス	Nintendo	ETC	3996日元
2015年9月					
10日	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村DX	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村DX	Capcom	SLG	4309日元
17日	口袋妖怪超不可思议的迷宫	ポケモン超不思议のダンジョン	Nintendo	A・RPG	5076日元
2015年秋					
未定	投绳 转圈 豆丁机器人（e商店下载）	なげなわアクション！ぐるぐる！ちびロボ！	Nintendo	ACT	售价未定
未定	跨界计划2 勇敢新世界	プロジェクト クロスゾーン2：ブレイブニューワールド	SEGA Games	S・RPG	售价未定
2015年冬					
未定	怪物猎人×	モンスターハンタークロス	Capcom	ACT	售价未定
未定	食戟之灵 友情与羁绊的一盘	食戟のソーマ 友情と绊の一皿	Furyu	AVG	售价未定
2016年内					
未定	怪物猎人 物语	モンスターハンター ストーリーズ	Capcom	RPG	售价未定
发售日未定					
未定	忍者龙剑传（暂名）	NINJA GAIDEN	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
未定	妖怪手表3	妖怪ウォッチ3	Level-5	RPG	售价未定
未定	妖怪三国志	妖怪三国志	Level-5	SLG	售价未定
未定	点心世界	スナックワールド	Level-5	RPG	售价未定
未定	马里奥与索尼克 里约奥运会	マリオ＆ソニック AT リオオリンピック	Nintendo	SPG	售价未定

近期焦点




节奏天国 精品+

6.11 ◆Nintendo◆MUG◆5076日元 3DS 期待度 A



经过4年的等待，《节奏天国》新作终于降临，大家又可以一边点头打着节拍，一边畅游在贱萌的节奏小游戏里了。本作收录的节奏游戏超过了100种，新游戏数量超过30种，剩余的游戏虽沿用自以前的作品，但编曲经过重新制作，玩起来自然也充满新意。另外本作还支持四人分享游戏，欢乐多多。



火焰之纹章if 白夜王国・暗夜王国

6.25 ◆Nintendo◆S・RPG◆5076日元 3DS 期待度 S



《觉醒》大获成功后系列蛰伏了3年，原因就是《火纹if》采用了多路线、多版本的设定。无论是可以自由练级、轻松享受的《白夜王国》，还是保持一贯难度、强调战略感的《暗夜王国》，都能让不同程度的玩家感受到《火纹》的魅力。游戏发售后还会有第三路线的DLC，系统方面的新要素也让人无比期待。

上辑是Level-5的发布会，本辑轮到任天堂，掌机市场的佳作依然是层出不穷。3DS方面《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村DX》和《怪物猎人×》都是值得关注的作品，加上之前公布的《怪物猎人 物语》，俨然形成了一张严实的《怪物猎人》包围网。《机战BX》的突然公布也有点让人出乎意料，不过能玩到好游戏终究是好事。PSV方面也有《无夜之国》的震撼发表，不少玩家表示妹子可舔。

发售表阅读说明

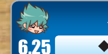
■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2015年6月					
11日	英雄传说 空之轨迹FC 进化版	英雄传说 空の轨迹FC Evolution	角川Games	RPG	6264日元
24日	DEEMO 最终演奏（PS商店下载）	DEEMO～ラスト・リサイタル	Rayark	MUG	1944日元
25日	Persona4 彻夜热舞	ペルソナ4 ダンシング・オールナイト	Atlus	MUG	7538日元
25日	混沌之子	カオスチャイルド	5pb.	AVG	7344日元
25日	灰色的果实外传 偶像魔法少女小满	グリザイアの果実スピンアウト!? アイドル魔法少女ちるちる☆みちる	Prototype	AVG	4644日元
25日	不可思议的幻想乡 欲望之塔（PS商店下载）	不思议の幻想乡 –THE TOWER OF DESIRE–	Aqua Style	RPG	4320日元
2015年7月					
2日	绝对迎击战争	绝对迎击ウォーズ	Acquire	SLG	6458日元
9日	太鼓之达人 V版	太鼓の达人 Vバージョン	BNE	MUG	6145日元
23日	万亿魔坏神	魔坏神 トリリオン	Compile Heart	RPG	7344日元
30日	光之巨人	レイギガント	BNE	RPG	6663日元
30日	不可思议的编年史 胜利之前绝不回头	不思议のクロニクル 振リ返リマセン胜ツマデハ	Spike Chunsoft	A・RPG	4059日元
30日	大战略 超越 Ⅱ	大战略エクシード2	Systemsoft Alpha	SLG	7020日元
30日	IA/VT 七彩斑斓	IA/VT COLORFUL	Marvelous	MUG	5184日元
2015年8月					
6日	光辉圣约 无尽	ルミナスアーク インフィニティ	Marvelous	S・RPG	7344日元
27日	舰队收藏 改	舰これ改	角川Games	SLG	6264日元
27日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo Games	RPG	6264日元
2015年9月					
3日	战国无双4 帝国	战国无双4 Empires	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
24日	传颂之物 虚假的面具	うたわれるもの 伪りの仮面	Aquaplus	S・RPG	7344日元
30日	东京迷城国度	东京ザナドゥ	Falcom	A・RPG	售价未定
2015年11月					
19日	临时女友 与你共度的暑假	ガールフレンド（仮）きみと过ごす夏休み	BNE	AVG	7171日元
2015年夏					
未定	生化危机 启示录2	バイオハザード リベレーションズ2	Capcom	A・AVG	售价未定
未定	死在迷宫的地下	メイQノ地下ニ死ス	Compile Heart	RPG	7344日元
2015年冬					
未定	奇迹女孩祭（暂名）	ミラクルガールズフェスティバル（仮）	SEGA Games	MUG	售价未定
2015年内					
未定	绝对绝望少女 枪弹辩驳 AnotherEpisode（中日文合版）	绝对绝望少女 枪弹辩驳 AnotherEpisode（中日文合版）	Spike Chunsoft	A・AVG	售价未定
未定	最终幻想Agito 加强版	ファイナルファンタジーアギト プラス	Square Enix	RPG	4104日元
未定	伊苏最新作（暂名）	イース最新作	Falcom	RPG	售价未定
未定	迷宫旅人2-2	ダンジョントラベラーズ2-2	Aquaplus	RPG	售价未定
发售日未定					
未定	激次元组合 布兰+海王星VS僵尸军团（暂名）	激次元タッグゲイム ブラン+ネプテューヌVSゾンビ军团（仮）	Compile Heart	ACT	售价未定
未定	超次元大战 海王星VS世嘉硬件女孩 梦之合体SP（暂名）	超次元大战 ネプテューヌVSセガハードガールズ 梦の合体スペシャル（仮）	Compile Heart	类型未定	售价未定
未定	勇者斗恶龙 英雄集结 Ⅱ	ドラゴンクエスト ヒーローズII（仮）	Square Enix	A・RPG	售价未定




英雄传说 空之轨迹FC 进化版

6.11 ◆角川Games◆RPG◆6264日元 PSV 期待度 A



本作是“《轨迹》系列”开山之作的高清进化版，由于与原本的年代相隔久远，因此对人物立绘进行了统一的更换，场景则全部进行了高清化改良，还加入了大量了动画以及新剧情，让老玩家感受到满满回忆的同时，也试图吸引着新玩家的眼球。主线剧情全语音依旧是最大卖点。

不可思议的幻想乡 欲望之塔

6.25 ◆Aqua Style◆RPG◆4320日元 PSV 期待度 A



PC平台上“《不可思议的幻想乡》系列”最新作，作为PS商店下载专用游戏登陆PSV。顾名思义，本作的玩法非常类似于知名的“《不可思议的迷宫》系列”，拥有庞大数量的随机迷宫，玩家要操纵“《东方》系列”的知名角色们在迷宫中冒险。游戏全程语音，并带有精美的3D影像，铁杆FANS不容错过！

DVD光盘 内容导视

任天堂网络直播会2015.5.31







游戏展望台

波波罗古罗伊斯牧场物语
大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险
光辉圣约 无尽
太鼓之达人 V版
光之巨人
无夜之国







超级机器人大战BX



传颂之物 虚假的面具

新作特搜队



蒸汽行动 林肯对异形



SAO 失落之歌（中文版）



勇气2 最终境界

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在本次《勇气2 最终境界》最后演示的魔王战中，魔王的名字叫什么？

A.第一天魔王·白鸠　　B.第五天魔王·云丹　　C.第四天魔王·蝶尾改



3名

PSV硬壳包

